

PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
68 / SEPTIEMBRE 2006
REVISTA + PELÍCULA DVD
ESPAÑA: 6,00 €
ANARIAS: 6,15 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
el cielo no puede esperar
TEKKEN
dark resurrection
ANALIZAMOS EL MEJOR JUEGO JAMÁS CREADO PARA PSP
¡¡VIAJAMOS A SAN FRANCISCO PARA TRAERTE TODAS LAS NOVEDADES DE EA!!
NEED FOR SPEED CARBONO
LOS SIMS 2 MASCOTAS
FIFA 07
NBA LIVE 07...
MEMPHIS 16
KINGDOM HEARTS II
YA ESTÁ AQUÍ EL RPG MÁS DESEADO DEL AÑO
MÁGENES EXCLUSIVAS
MOTORSTORM PARA PLAYSTATION 3
00068
8 420565 092005
Ultimate Ghosts'N Goblins / Ace Combat: The Belkan War y mucho más...
¡TODOS LOS TRUCOS Y SECRETOS DE SUPER DRAGON BALL Z Y DAXTER!!

ÉSTE ES MI AÑO

Y NO DARÉ
EN EL BLANCO.
LO DESTRUIRÉ.

TOTAL 90 SUPREMACY
CONCEBIDA PARA OFRECER
LA MÁXIMA POTENCIA
Y PRECISIÓN.



NIKEFOOTBALL.COM

Editorial


STAFF


GRUPO ZETA

FUNDADOR **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario **José Ramón Franco** Vicesecretario **Enrique Valverde**
Consejero Director General **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas **José Luis García**

Comité Editorial **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivases**

Director General de Servicios Corporativos **Conrado Carnal**
Director General de Prensa **Román de Vicente**
Director General de Distribución **Vicente Leal**
Director General de Libros **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe **Bruno Sol**
Redacción **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa, Francisco Caballero**
Colaboradores **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Joaquín Torán, Isabel Garrido, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel 91 586 33 00 E-Mail **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General Adjunto de Revistas **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas **Ángela Martín**
Directora de Marketing **Marisa Casas**
Director de Publicidad **Julián Poveda**
Director de Desarrollo **Carlos Silgado**

Jefe de Producto **Mar Lumbreras**
Director de Producción **Jordi Omella**
Producción **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel 91 586 33 00 Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel 93 484 66 00 Fax 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel 96 352 68 36 Fax 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colon, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel 95 421 73 33 Fax 95 421 77 11
Norte: Jesus Mª Malule (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel 609 45 31 08 Fax 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH. Karl Heinz Grunmeier. Munich. Tel 49 89 453 04 20. Fax 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates. Lennart Axe. Bruselas. Tel 32 2 649 28 99. Fax 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates. Caroline Axe. Estocolmo. Tel 46 8 661 01 03. Fax 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media. Elisabeth Offergeld. Paris. Tel 33 1 42 56 44 22. Fax 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel 39 02 33 61 15 91. Fax 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales. Greg Corbett. Londres. Tel 44 207 730 60 33. Fax 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Lisboa. Tel 351 21 385 35 45. Fax 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag. Cordula Nebiker. Basel. Tel 41 61 275 46 09. Fax 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media. John Moncure. New York. Tel 1212 599 50 57. Fax 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou. Maroussi. Tel 00 30 1 685 17 90. Fax 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC. Hisayoshi Matsui. Tokyo. Tel 81 3 5259 2681. Fax 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd. Adeline Lam. Singapur. Tel 65 536 11 21. Fax 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei. Noah Chu. Taipei. Tel 886 2 2754 3036. Fax 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel 82 2 313 1951. Fax 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma. David Nieto Barsse. México. Tel 52 55 20 75 00. Fax 52 52 02 82 36

Impresión: Roledic. S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI



VOLVER A EMPEZAR

EL VERANO aún no ha terminado y es más que posible que a muchos de vosotros todavía os queden unos merecidos días de vacaciones. Pero en la redacción de PlayStation 2 Revista Oficial los únicos recuerdos que quedan de nuestras añoradas jornadas estivales son meras fotografías, algunas de las cuales podréis ver en la última página. La temporada alta del videojuego está a punto de dar comienzo y estamos preparados para afrontarla con más fuerzas y ganas que nunca, no en vano este año verá el nacimiento de una nueva criatura PlayStation, poderosa, inigualable y forjadora de nuevos sueños digitales. Por eso, y este año con más razón aún, septiembre es un «volver a empezar», porque casi nada de lo sucedido anteriormente vale y tras unos meses en los que hemos devorado los productos nacidos bajo el auspicio de los dos primeros cuartos de año, el destino de compañías, máquinas y usuarios cambia por completo. Por citar algunos ejemplos, el catálogo de PSP cada vez es más completo y exclusivo, con maravillas del calibre de Tekken Dark Resurrection o Ultimate Ghosts'N Goblins. PlayStation 2 afronta con una entereza y solidez envidiables el relevo generacional con un ramillete de títulos que burlan las limitaciones de su hardware de manera sorprendente. Mientras, PlayStation 3, como habéis podido observar en la sección de noticias, comienza a planear sobre nuestras cabezas, a modo de nuevo dios tecnológico, para presenciar con admiración su devota y futura legión de creyentes.

Marcos García
» DIRECTOR



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Soy el novio de la muerte. ¡Nos casamos en octubre!»

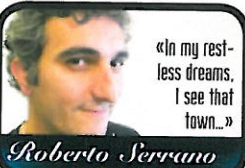


«Los cierres me resecan. ¡tendré que ponerme botox!»
Ana Márquez





«Intercambio de parejas, me ha tocado con una vieja»
Pedro Berruezo



«In my restless dreams, I see that town...»
Roberto Serrano



«¡Qué fuerte lo tuyo, Mari! (a Dani)»
Carlos Burdalo



«Entre Dios y el aire acondicionado me quedo con lo segundo»
Natalia Muñoz



«Prefiero pedir perdón que pedir permiso»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- LO BIEN QUE SE PORTÓ H.V. EN EL VIAJE A SAN FRANCISCO, SUMINISTRÓ DE TODO, O CASI TODO.
- LOS RECUERDOS VACACIONALES, A LO «ABUELO CEBOLLETA»...
- LO MORENOS QUE HAN VENIDO ALGUNOS DE LAS VACAS, OTROS SIGUEN CON SU COLOR BLANCO BOMBILLA.
- EL CABREO GENERALIZADO POR QUEDARNOS SIN METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE.
- LOS NUEVOS FICHAJES DEL FÚTBOL ESPAÑOL, EN ESPECIAL CANNAVARO Y GUDJOHNSEN.
- PEDRO «JOHN TONES» BERRUEZO Y SU CONCIERTO PUNK EN LA NOCHE MADRILEÑA.
- NUESTRO PARTICULAR JOAQUÍN «MURRAY» PHOENIX Y SUS TICS.
- LAS BECARIAS Y BECARIOS, HAY DE TODOS LOS GUSTOS Y... ¿SABORES?
- NOS ENCANTÓ LA ACTUACIÓN DE SORAYA Y SU «POOOYEYAAAA».
- ¿AÚN NO HA NACIDO EL RETOÑO DE «ESE FRIKKI DE 50 AÑOS»? YA ESTARÁ A PUNTO, ¿NO?

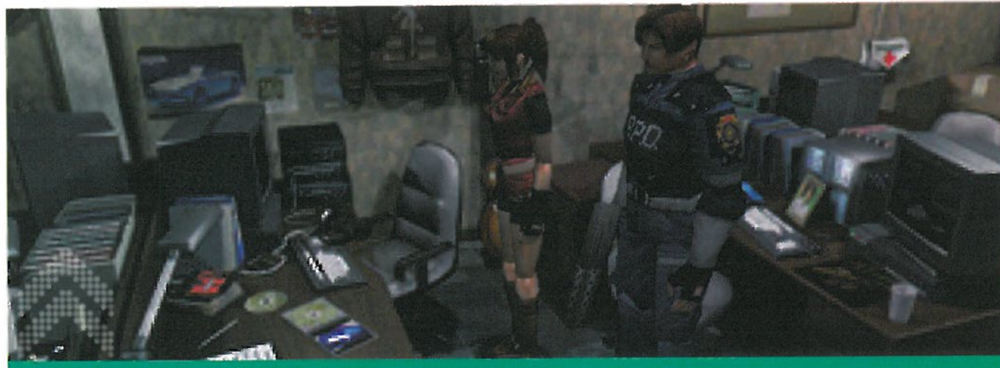
PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA





Especial EA A POR TODAS

28 El intrépido Last Monkey viaja hasta San Francisco para contarte todas las novedades que prepara el gigante americano. Desde la próxima entrega de la serie FIFA, hasta el siguiente capítulo de la arrolladora saga Need For Speed.



36 LA HISTORIA DE LA SAGA RESIDENT EVIL

No te pierdas este reportaje si quieres conocer todos los secretos de la franquicia que originó el Survival Horror. Y para cuando hayas terminado podrás completar tus conocimientos con el DVD que te regalamos, Resident Evil 2: Apocalipsis, con Milla Jovovich.

22 MOTOR STORM

Las páginas dedicadas a PlayStation 3 te muestran un avance exclusivo de la primera criatura de Evolution Studios (WRC) para la siguiente generación.





¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

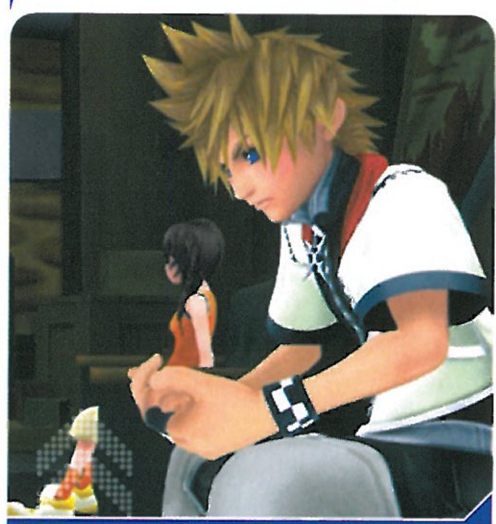
REGALAMOS:

- 25 FLATOUT 2 (PLAYSTATION 2)
- 5 PELÍCULAS DVD DE PLAN OCULTO

Sumario

#68 SEPTIEMBRE 2006





KINGDOM HEARTS II

54 Una nueva entrega de esta maravillosa fusión de mundos y personajes de Disney y Square Enix.



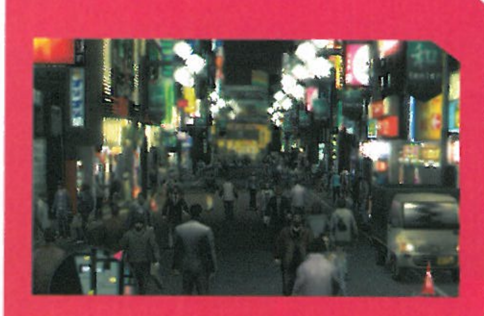
56 ACE COMBAT: THE BELKAN WAR
58 DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION
60 WILD ARMS 4
61 DISGAEA 2: CURSED MEMORIES
62 RESERVOIR DOGS
64 POWER STONE COLLECTION
65 EYETOY: PLAY SPORTS
66 APE ACADEMY 2
67 BUZZ! JUNIOR: L.E.L.J.
68 WWE SMACKDOWN VS RAW 2007
69 STEAMBOT CHRONICLES
70 THE ANT BULLY
72 MONSTER HOUSE
JORGE EL CURIOSO
73 NHL 07





TEKKEN DARK RESURRECTION

74 La saga de Bandai Namco mejora aún más si cabe, en su nueva encarnación portátil.



78 YAKUZA
80 GANGS OF LONDON
84 ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
88 SUIKODEN V
90 CAPCOM CLASSICS REMIXED
92 TAITO LEGENDS POWER-UP
94 GRADIUS COLLECTION
96 ATELIER IRIS 2
98 THE SILENT HILL COLLECTION
100 GITAROO MAN LIVES!
102 FIELD COMMANDER
103 CORRUPCIÓN EN MIAMI
104 CARS
104 POCKET RACERS
105 SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE
106 PROFESSOR SUDOKU
107 MADDEN 07



128 MÚSICA ¡LA FIESTA CONTINÚA!
130 VIAJES 2 FORMAS DE CONOCER LONDRES
132 ZONA VIP ESTRELLAS DEL BALONMANO

128 MÚSICA
134 CINE
136 DVD-VÍDEO
140 UNIVERSOS ALTERNATIVOS
144 TECNO

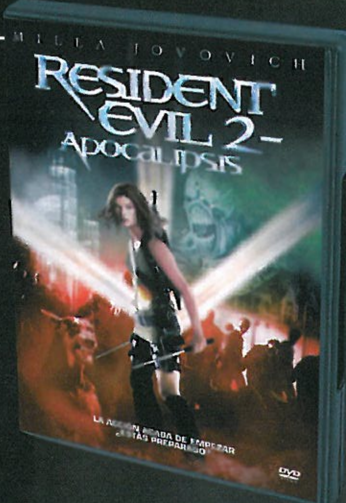
Secciones

08 BUZÓN PLAYSTATION
10 NOTICIAS
18 NOTICIAS PS3
26 MÓVILES
42 JAPÓN
46 NOW LOADING
108 TOPS
112 TRUCOS
116 GUÍAS
124 CONSULTORIO



EDICIÓN EXCLUSIVA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL

Resident Evil Apocalipsis



DIRECTOR: **ALEXANDER WITT** // REPARTO: **MILLA JOVOVICH, SIENNA GUILLORY, ODED FEHR, THOMAS KRETSCHMANN** // GÉNERO: **ACCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **ALEMANIA, FRANCIA, REINO UNIDO Y CANADÁ** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, DANÉS, FINLANDÉS, HINDÚ, NORUEGO Y SUECO**

Ve preparando las palomitas porque este mes el cine lo volvemos a poner nosotros. Para septiembre hemos elegido Resident Evil 2: Apocalipsis, un título cargado de acción y de zombis basado en el famoso videojuego de Capcom. Esta edición incluye además numerosos extras como escenas eliminadas, tomas falsas, documentales...



Consiguió escapar con vida de La Colmena pero el panorama que Alice (Milla Jovovich) se encuentra al despertar no puede ser más desalentador: Ahora el *T-virus* ha traspasado las instalaciones de la Corporación *Umbrella* y las calles de la ciudad de *Raccoon City* están infestadas de zombis. Por suerte, no estará sola en la lucha contra estas criaturas sino que contará con la ayuda de un pequeño grupo de soldados de élite liderados por Jill Valentine (Sienna Guillory) y Carlos Oliveira (Oded Ferh). Juntos, tratarán de rescatar con vida a la pequeña hija del Doctor Ashford y de sobrevivir a los ataques de un nuevo enemigo, el temible Némesis.



JILL VALENTINE > Tras el rechazo de Natasha Henstridge, el papel recayó en Sienna Guillory, que acaba de terminar el rodaje de El Corazón De La Tierra, filmada entre Madrid y Huelva.

CURIOSIDADES

ATENTOS, JUGONES
El argumento utiliza elementos tanto de Resident Evil 2 como de Resident Evil 3: Nemesis, pero a lo largo de la película hay guiños a diferentes entregas de la saga.

APOCALIPSIS AHORA
La película iba a llamarse como la tercera entrega del videojuego pero Star Trek: Nemesis llegó primero y el proyecto se quedó con el nombre de Apocalipsis.

RECICLAR ES REUTILIZAR
La primera escena, en la que vemos a Alice saliendo del hospital, está sacada íntegramente del material grabado para la primera película.

FRÍO, FRÍO...
Toronto fue la ciudad elegida para recrear Raccoon City. Lo malo es que el rodaje transcurrió cuando la urbe canadiense vivía uno de sus fríos inviernos.

SOMBRA AQUÍ, ZOMBI ALLÁ
Los sanguinarios perros mutantes no fueron creados por ordenador sino que son auténticos canes después de una intensiva sesión de maquillaje.

EXTRAS

1.- TOMAS FALSAS
2.- COMENTARIOS de Milla Jovovich, Oded Fehr, Sienna Guillory, Alexander Witt (Director), Jeremy Bolt (Productor), Robert Kulzer (Productor ejecutivo) y Paul W.S. Anderson (Guionista).
3.- ESCENAS ELIMINADAS
4.- DOCUMENTALES:
    - «Delito corporativo»
    - «Un juego inocente»
    - «Sinfonía de oscuridad»
5.- CÓMO SE HIZO:
    - Planificación del juego
    - Corriendo, saltando, luchando
    - Coreografía de los zombis
    - Construyendo Raccoon City
    - Armas de gran magnitud
    - Tabaco y espejos
6.- GALERÍA FOTOGRÁFICA
7.- TEASER, TRÁILER DE «RESIDENT EVIL: APOCALIPSIS»
8.- TRÁILER DE CINE DE «RESIDENT EVIL: APOCALIPSIS»





COSAS DE NIÑOS >
Aunque no reciban el mismo nombre, el personaje de Angela Ashford es el mismo que el de la pequeña Shirey Birkin, a la que había que rescatar en Resident Evil 2.

¡¡SI QUIERES SABERLO TODO SOBRE LA SAGA RESIDENT EVIL Y SUS PELÍCULAS, PASA A LA PÁGINA 36!!

TRATAMIENTO RADICAL
En una escena aparece una televisión emitiendo parte del tráiler de la propia película: el anuncio de Regenerate, un cosmético ficticio basado en T-Cells.

JUGANDO A TABÚ
Como en la primera película, la palabra zombi no aparece ni una sola vez en los diálogos. Esta vez, eso sí, hace una tímida aparición durante los créditos.

LA SOMBRA DE ROMERO
En la portada de un periódico puede leerse «The Dead Walk» (¡Los muertos andan!), el mismo titular que aparecía en un diario en La Noche De Los Muertos Vivientes.





Buzón PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco lotes de regalos de Liberty City Stories!



El temor PlayStation
Guillem Sala.
Barcelona.

Durante estos días he tenido algunos escalofríos. Estoy viendo demasiada información sobre la nueva **PlayStation 3** y **PSP**. Tengo el temor de que pase lo mismo que sucedió con **PSone**. La gente ya se ha olvidado de ella y ya no se fabrican más. No quiero que ocurra lo mismo con **PS2** y que comiencen a dejar de crear juegos de **PS2**. Yo fui uno de los afectados usuarios de **PSone**, por lo que me tuve que comprar una **PS2** y vender mi **PSone**. Es cierto que ya tengo ganas de que saquen a la venta **PS3**, pero espero que no suceda lo que he comentado anteriormente. Todo esto se debe a que tanto usuarios como responsables de los videojuegos padecemos de una «curiosa» adicción: siempre queremos «mejores gráficos, mejor jugabilidad, mejor...». Y, ¿qué pasa con las anteriores consolas, ya no existen o qué?

La trama es lo importante
Dani Gómez García.
Vía e-mail.

Cada vez que vemos salir un juego a la venta siempre nos preguntamos si será divertido y si pasaremos un largo tiempo con él, o no, cosa que el precio nunca indica. Hay juegos que todo el mundo reconoce que son divertidos pero que en un día te los puedes pasar; sin embargo, hay otros títulos que hacen realmente de **PS2** una consola con historia, que diferencia a las demás; un ejemplo de ello es el *Resident Evil 4* o la saga *Final Fantasy*. Mucha gente piensa que son buenos porque son difíciles de pasar o porque son muy largos, cosa que no es así. Lo que realmente cuenta es la trama, que te atrapa y te apasiona tanto que no quieres apagar la consola ni para comer. Con esto quiero dar a entender que son buenos juegos porque se los puede pasar desde el más inexperto hasta el más profesional, y divirtiendo a ambos. Son títulos que no dependen de la experiencia (aunque algo cuenta), sino de la estrategia, de la gran cantidad de variedades que se pueden dar si decides, por ejemplo en *RE4*, huir de los soldados o matarles con el cuchillo. O como en *Final Fantasy X* que puedes hacer que los personajes mejoren las cualidades que te parezcan más oportunas. En fin, quiero dejar claro que

EL TEMA DEL MES ¿ESTÁS DISPUESTO A ENTRAR EN LA ERA DE LA ALTA DEFINICIÓN PARA

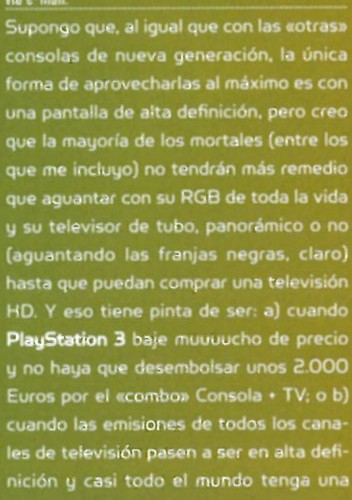


Una cosa es estar dispuesto y otra poder conseguirlo
Óscar González López.
Lugo.

Para empezar, no hay que confundir el término «estar dispuesto» con «poder conseguirlo». La alta definición es algo bastante necesario hoy en día para disfrutar de los juegos de **PS2** y, por supuesto, de los que están por llegar, los de **PS3**. Pero hay que tener en cuenta que si ya hay que hacer un gran ahorro de 600 Euros para poder comprar la consola, hay que añadir que también tienes que adquirir los juegos (los cuales rondan los 30-40 Euros cada uno, y eso estando en *Platinum*). Por ello, creo que muy poca gente va a poder disfrutar de las grandes posibilidades que la alta definición ofrece a los usuarios de las consolas actuales. Aquí donde me veis, soy un gran aficionado a los videojuegos y desde que salió **PlayStation** llevo jugando en una tele de 20 pulgadas por la que han pasado todos los clásicos desde 1996 hasta hoy en día: *Metal Gear, Silent Hill, Driver, GTA* y un largo etc. de juegos que no podría haber tenido si hubiese gastado todos mis ahorros en mejorar mi experiencia de juego mediante la alta definición. ¿Quién no ha soñado nunca en poder ver, por ejemplo, *Metal Gear Solid 3* en una televisión de plasma de pantalla panorámica? ¿Quién no ha querido poder jugar a un *Silent Hill* con altavoces 5. 1 para poder tener la sensación de jugar en una sala de cine en lugar de en su propia casa? La alta definición, como dije antes, es algo muy recomendable para jugar con los videojuegos de **PlayStation 2** y **PlayStation 3** pero, en mi opinión, es un recurso demasiado caro para que todos los aficionados a los videojuegos podamos disfrutarlo. Eso sí, el día en que consiga ahorrar lo suficiente o estén a un precio «asequible» soy el primero en comprarlo.



No tendremos más remedio que aguantar con el cable RGB
Joel Barish.
vía e-mail.



Supongo que, al igual que con las «otras» consolas de nueva generación, la única forma de aprovecharlas al máximo es con una pantalla de alta definición, pero creo que la mayoría de los mortales (entre los que me incluyo) no tendrán más remedio que aguantar con su RGB de toda la vida y su televisor de tubo, panorámico o no (aguantando las franjas negras, claro) hasta que puedan comprar una televisión HD. Y eso tiene pinta de ser: a) cuando **PlayStation 3** baje muuuucho de precio y no haya que desembolsar unos 2.000 Euros por el «combo» Consola • TV; o b) cuando las emisiones de todos los canales de televisión pasen a ser en alta definición y casi todo el mundo tenga una

TEMA DEL MES PARA EL Nº69: «¿Qué opinas sobre las acusaciones de racismo y/o violencia a determinados videojuegos?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecia, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envianos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

LOCOROCO
Carlos Pérez Martín
Vía e-mail.
LocoRoco es genial, te vuelve loco, es un juego en 2D sencillo de jugar pero que te engancha enseguida por su originalidad. La música es divertidísima y junto con los mini-juegos hacen que este fabuloso LocoRoco no pueda faltar en nuestra juegoteca de PSP. Yo le pongo un 9,8.



BURNOUT 3: TAKEDOWN
Javier Argote
Vía e-mail.
Hace poco que he descubierto este juego, y no puedo soltar el mando, es la esencia arcade en estado puro, velocidad y diversión sin límites, banda sonora de lujo, retos para aburrir y completo modo On-line, ¿se puede pedir más?



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

juegos como estos sí merecen costar 60 Euros. Además, si os fijáis, estos permanecen en la lista de favoritos meses y años, como *FFX* que permaneció nada menos que 3 años.

Un muy buen servicio
Fco. Javier López.
Vía e-mail.

Hace unos días se me estropeó la **PS2** después de un año jugando, para gran disgusto mío y de mi hijo de 6 años. Me puse en contacto con **Sony**, el servicio de averías de **PS2**, donde me facilitaron una dirección para enviar la consola. Ellos dijeron que se encargarían de todo, que comprobarían el recibo de compra y mirarían si entraba en garantía. A los pocos días me confirmaron que me enviarían una nueva consola sin gasto alguno. Pero esta historia no sería completa si no dijera que por un descuido les envié la consola con el último juego que había comprado, así que me dispuse a llamarlos y comentárselo. Me volvieron a contestar que ellos se encargarían de todo. Y así fue, volvemos a disfrutar de nuestra nueva consola y del último juego que compré. Sin gasto alguno, ni de transporte, ni de la consola y, por supuesto, ni del juego. **PlayStation 2** no decepciona ni cuando uno tiene problemas con la consola.

Apreciando las joyas de PS2
Adrián Andrino Hernández.
Moratalaz (Madrid).

Tengo un amigo que siempre me llama «viciao», pero creo que por ponerse 4 horas los fines de semana a jugar a la **Play** después de cinco agotadores e intensivos días de colegio no es viciarse. Perderte en el mundo de *Shadow Of The Colossus* no es viciarse, extorsionar un tinglado de los asquerosos Tataglia en *El Padrino* tampoco es viciarse, y alcanzar los 300 Km/h. con tu *Aston Martin DB9* en la autopista 99 de *Need For Speed: Most Wanted* tampoco es viciarse, si no apreciar las joyas y el esfuerzo de gente que se lo ha currado y que se merece un aplauso.



Crash Bandicoot en PSP
Adrián Sirvent.
Vía e-mail.

¡Es indignante que no hayan lanzado un *Crash Bandicoot* en la Portable! Deberían sacar un juego en **PSP** de esta saga que tanto nos divirtió en el pasado Y si no quieren sacar nuevos *Crash*, que reediten los títulos anteriores para **PSP**, o por lo menos *Crash Bandicoot III* que para mi gusto fue el mejor de **PSone**.



ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

...SFRUTAR DE PS3?

pantalla HD casi por fuerza (lo que haría que bajasen los precios de los televisores, aunque **PS3** siguiera siendo demasiado cara).

Será la única forma de aprovechar el potente hardware de PS3
Sveva.
Vía e-mail.

Está claro que no todo el mundo podrá permitírselo. **PlayStation 3** será una consola para la que hará falta ahorrar. Si no tienes suficiente dinero como para comprarte una tele de alta definición, no te compres una **PS3**, porque la diferencia en gráficos con **PS2** en una tele normal y corriente no promete ser muy grande. Claro que también habrá juegos para los que no hará falta apreciar hasta el más mínimo detalle, pero todo parece indicar que lo mejor de la consola son los gráficos que va a ofrecer, y claro está que sin HD te vas a quedar sin verlos.



Aunque aún no ha salido en España, la belleza de Okami ha inspirado a Felipe Gómez, de Campohermoso, que nos ha enviado este dibujo.

Artem Nizhnikov, desde Alicante, se ha currado este magnífico dibujo de GTA únicamente con un lápiz.

El lápiz cobra protagonismo una vez más en la sección con esta artística creación de Nicolás Antoine Ponsoda, de Gandía.

Daniel Toda nos enseña sus records en F1 05. ¿Seréis capaces de superarle?



PSP SOBRE RUEDAS

F1 2006 Y MOTO GP CALIENTAN MOTORES

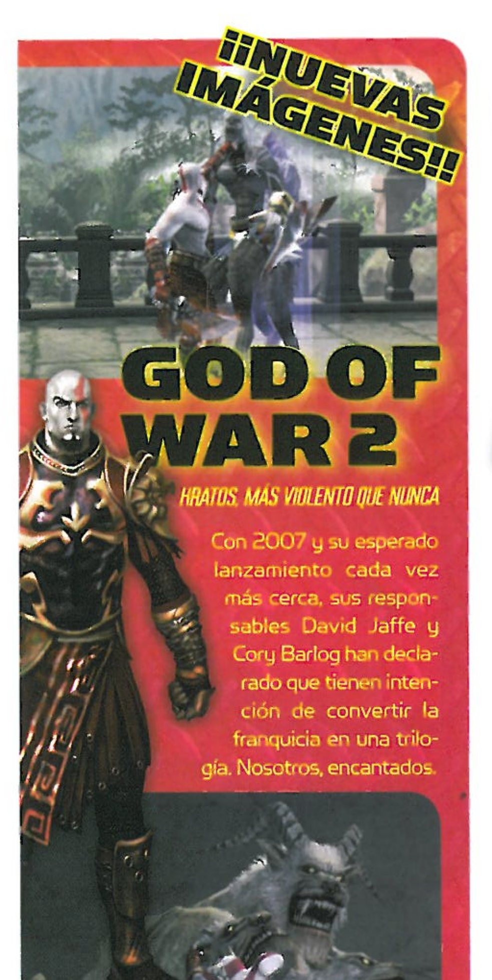
Al igual que nuestros representantes españoles en Fórmula 1 y Moto GP (las temporadas de Fernando Alonso y Dani Pedrosa están resultando apasionantes e impredecibles prueba tras prueba), **PSP** sigue pisando el acelerador en su vertiginosa carrera por alcanzar el primer premio dentro del difícil terreno de las portátiles. Y lo hace con dos clásicos dentro del universo **PlayStation**. *F1 2006* cuenta con su propio *pack* desde el 26 de julio mientras que *Moto GP* llegará en octubre a territorios PAL con todos los pilotos y competiciones del gran premio de motociclismo.







Además de Pedrosa, contaremos con Toni Elias, Sete Gibernau y Carlos Checa.



GOD OF WAR 2

KRATOS, MÁS VIOLENTO QUE NUNCA

Con 2007 y su esperado lanzamiento cada vez más cerca, sus responsables David Jaffe y Cory Barlog han declarado que tienen intención de convertir la franquicia en una trilogía. Nosotros, encantados.

MÁS MÚSICA EN PS2

NUEVOS SINGSTAR Y GUITAR HERO II



Los máximos exponentes del género musical en **PS2** regresan por la puerta grande con nuevas ediciones repletas de buena y variada música. En noviembre se publicará en EE.UU. la secuela del aclamado *Guitar Hero* (propiedad de **Activision** desde el pasado mes de mayo) mientras que en España disfrutaremos dentro de un par de meses con *La Edad De Oro Del Pop Español* y *Legends*, ambos dentro de la familia *SingStar*. Todo un repertorio de clásicos nacionales e internacionales.

GRUPO	TEMA
Aerolineas Federales	No me beses en los labios
Alaska y Dinarama	A quien le importa
Alaska y los Pegamoides	Bailando
Antonio Flores	No dudaría
Burning	Que hace una chica como tú...
Danza Invisible	Sabor de amor
Dinamita pa los pollos	Purita dinamita
Duncan Dhu	Cien gaviotas
Ejecutivos Agresivos	Mari pili
Gabinete Caligari	El calor del amor en un bar
Hombres G	Devuélveme a mi chica
La Frontera	El límite
La Guardia	Cuando brille el sol
Loquillo y los Trogloditas	El rompeolas
Los Nikis	El imperio contraataca
Los Rebeldes	Mediterráneo
Los Romeos	Mi vida rosa
Los Ronaldos	Adiós papá
Los Secretos	Déjame
Mecano	Un año más
Modestia Aparte	Es por tu amor
Nacha Pop	Vístete
Olé Olé	No controles
Polanski y el Ardor	Ataque preventivo de la URSS
Rosendo	Loco por incordiar
Tam Tam Go!	Manuel Raquel
The Refrescos	Aquí no hay playa
Tino Casal	Embrujada
Toreros Muertos	Mi agüita amarilla
Zombies	Groenlandia

GRUPO	TEMA
Elton John	Rocket man
The Beach Boys	Surfin' USA
The Police	Roxanne
Johnny Cash	Ring of fire
The Jackson 5	I want you back
Tina Turner	What's love got to do whit it?
John Lennon	Imagine
Nirvana	Smells like teen spirit
Ben E King	Stand by me
The Righteous Brothers	Unchained melody

... Y MUCHOS MÁS

GUN SHOWDOWN

EL SALVAJE OESTE LLEGA A PSP



El próximo 29 de septiembre desembarcará en Europa la última creación de los genios, zumbados y, a la vez, autores de la exitosa franquicia *Tony Hawk*. *GUN* se convirtió durante las pasadas navidades en una épica aventura repleta de acción en **PlayStation 2**. Este año le toca el turno a **PSP** en una adaptación que incluirá un gran elenco de novedades y mejoras respecto al original. Cinco nuevas misiones, frenéticos modos multijugador y un motor gráfico que recrea toda la crudeza del Salvaje Oeste son algunas de sus premisas. ¡Desenfunda, forastero!

CAMBIOS EN EL E3

«LA FERIA» SE REINVENTA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3®

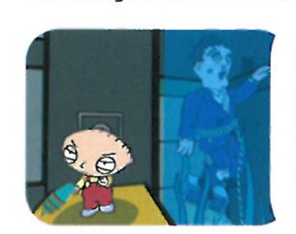
Tras 12 años proclamándose como el *mega-show* del videojuego por excelencia, las exigencias y nuevo rumbo tomado por el sector del ocio electrónico han obligado al **E3** a desaparecer tal y como lo conocíamos hasta ahora. A partir de 2007, el nuevo **E3 Media Festival** acogerá a 5.000 periodistas (65.000 acreditaciones se recogieron en la última edición) en dos hoteles de Los Ángeles aún por confirmar. También contará con una nueva fecha de celebración: julio. Triste pero cierto.



PADRE DE FAMILIA

HUMOR ADULTO EN PLAYSTATION

En octubre y de la mano de **High Voltage** (creadores del último *Leisure Suit Larry*) llegará a **PS2** y **PSP** la adaptación de la serie de animación *Padre De Familia*, obra de culto en EE.UU. emitida actualmente en España por **Fox** y La Sexta. Prepárate a reír una vez más con la extravagante familia Griffin.





Padre De Familia será distribuido en España por Take2.

NOVEDADES PSP

MONSTER HUNTER PORTABLE 2

Tras vender más de medio millón de copias en Japón, la franquicia de Capcom se prepara para una nueva incursión portátil, esta vez con modo On-line incluido para la ocasión.



EXIT 2

Mr. Esc regresa a PSP con esta secuela de Hangaeru Exit, uno de los juegos más originales creados hasta el momento para la consola de Sony. Contará con más de 100 niveles a superar. Septiembre en Japón. Territorios PAL, a esperar...



GTA: VICE CITY STORIES

Victor Vance. Ese será nuestro nombre en la adaptación del best seller de PS2 a la portátil de Sony. Los sucesos se desarrollarán dos años antes de lo acontecido en 128 bits. Su lanzamiento sigue siendo para octubre.

SONIC RIVALS

Este otoño recibiremos un nuevo título protagonizado por nuestra mascota favorita, esta vez en forma de frenético juego de carreras que mezcla la mecánica de Sonic Riders con un desarrollo similar al Pandemonium de PSone.

MEDAL OF HONOR HEROES

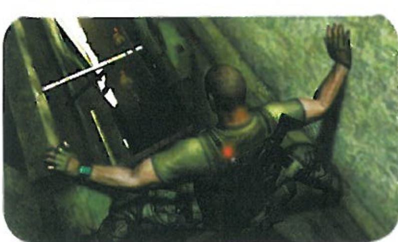
Electronic Arts prepara el debut de su saga bélica por excelencia con múltiples opciones multijugador (hasta 32 jugadores vía Wi-Fi) y un nuevo capítulo dentro de la Segunda Guerra Mundial.



NOVEDADES MULTIJUGADOR

Todas las armas y movimientos disponibles en el modo para un jugador estarán a tu disposición vía On-line. Dispondrás de diferentes opciones de juego, desde el clásico Deathmatch (individual o por equipos) hasta vibrantes batallas Survival.





PlayStation 3 también recibirá su ración de espionaje táctico. La fecha de lanzamiento de Double Agent para nueva generación aún está por concretar, pero el salto cualitativo respecto a 128 bits está más que asegurado. Basta mostraros unas cuantas imágenes.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

¡¡YA HEMOS PROBADO LA ÚLTIMA AVENTURA DE SAM FISHER!!

Y promete convertirse en el mejor *Splinter Cell* creado hasta la fecha. Tras vender más de 12 millones de unidades desde su debut en 2002, Sam Fisher se dispone a contrarrestar una nueva acción terrorista como nunca antes lo había imaginado: desde el interior de la peligrosa organización en cuestión y actuando como espía doble. Con las oficinas de **UbiSoft** Montreal y Shangai trabajando día y noche para finalizar el juego antes de que finalice octubre (al menos en su versión para **PS2**), muchas son las novedades que nos encontraremos respecto a *Chaos Theory*. Empezando por el argumento (incluso nos veremos involucrados en un ardiente romance), nos enfrentamos a un potente motor gráfico renovado para la ocasión, fieles recreaciones de ciudades como Shangai, Cozumel o Nueva York (con misiones que te sumergirán bajo el agua o trasladarán al crudo desierto) y un completo arsenal de *gadgets* para hacer de la infiltración un nuevo arte para 128 *bits* y nueva generación. Sam Fisher ha vuelto. Más letal y agresivo que nunca.





UN ROMANCE MUY PELIGROSO

Por primera vez en la franquicia de Tom Clancy te encontrarás con una figura femenina digna de mención. Su nombre es Erica: compañera en tus planes antiterroristas. El romance entre nuestro agente favorito y esta bella espía está asegurado. ¿Final feliz? Creemos que no.



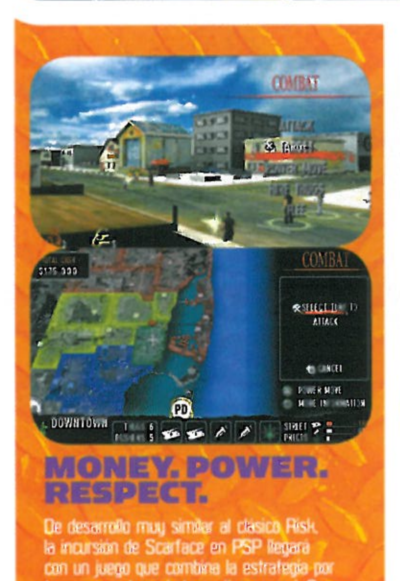
Una de las principales novedades será la adaptación a los diferentes entornos. Las infinitas posibilidades que ofrecen los rascacielos de Nueva York contrastan con los gélidos glaciares o desérticos enclaves. Las diferentes habilidades de espionaje se ajustan a cada escenario.




Ross Perez y James Bonti, productores del juego, en Madrid el pasado 19 de julio.

VIVENDI UNIVERSAL
SCARFACE Y EL REGRESO DE SPYRO

Tony Montana por partida doble. Este otoño recibiremos *Scarface: The World Is Yours* para **PlayStation 2** y *Scarface: Money. Power. Respect* para la portátil de **Sony**. Ambas versiones toman como referencia lo acontecido en la famosa película de Al Pacino *El Precio Del Poder*. Como ya sabrás, a lo largo del juego debereás recuperar el poder y respeto perdido con la ciudad de Miami como telón de fondo. **Vivendi** también ha anunciado recientemente el regreso de *Spyro*, todo un referente dentro del género de las plataformas en 32 *bits*, ahora en **PS2**. De estética más oscura, se ha contado para el doblaje con actores tan prestigiosos como Gary Oldman o Elijah Wood.



MONEY. POWER. RESPECT.

De desarrollo muy similar al clásico Risk, la incursión de Scarface en PSP llegará con un juego que combina la estrategia por turnos con el combate en tiempo real. Con modos para uno o hasta cuatro jugadores vía Wi-Fi, nuestra misión, al igual que en 128 bits, será la de conquistar el Miami de 1983 y su creciente imperio de las drogas. El juego está siendo desarrollado por los desconocidos FarSight Studios y su lanzamiento está previsto para octubre del presente año.



EL DATO
PREVISIONES DE VENTAS PLAYSTATION

TRAS ANUNCIAR sus últimos resultados (con un ligero descenso respecto al año pasado), **Sony** ha desvelado sus intenciones para antes de marzo de 2007, finalización del año fiscal.







ESTRUJA TU CEREBRO CON PSP - ESPECIAL PUZZLE

LUMINES II
Tetsuya Mizuguchi y Q Entertainment nos presentan la continuación del clásico juego de puzzles para PSP. Artistas como Black Eyed Peas, Fatboy Slim o Chemical Brothers se han confirmado para la banda sonora del juego.



GUNPEY
La portátil de Bandai, Wonderswan, contó en su momento con un original título que, años después, está siendo reprogramado para PSP gracias a Bandai Namco, Q Entertainment y, por supuesto, Tetsuya Mizuguchi.



EVERY EXTENDED EXTRA
De nuevo Tetsuya Mizuguchi en acción. Combinando buena música y una especial jugabilidad, el juego se presenta como una adaptación portátil del Every Extend para PC.



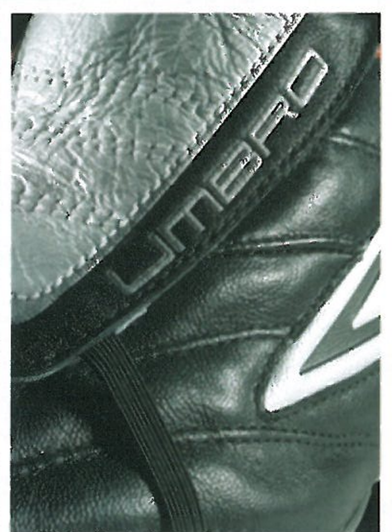
WTF
Surrealista y muy alocado. Así podríamos definir al juego de D3, previsto en EE.UU. para el próximo otoño. Multitud de minijuegos (se darán cita todo tipo de puzzles y preguntas tipo trivial) con posibilidades multijugador.


evolution®


UMBRO


SUPER-LITE




UMBRO



Noticias



PAUSE

NUEVO FIRMWARE 2.80 PARA PSP

Ya puedes actualizar tu PSP al firmware 2.80 desde www.yourpsp.com. Las mejoras son: podrás descargar vídeo e imágenes desde Canal RSS, visualizar este tipo de archivos mientras escuchas música y reproducir extensiones ACC .3gp. Además puedes jugar y descargarte las demos de World Tour Soccer 2 y Mercury Meltdown.

PREMIOS PLAYSTATION ARTFUTURA 2006

Como ya viene siendo habitual, Art Futura (exposición de arte orientada al mundo de las nuevas tecnologías) acogerá una nueva edición los próximos 26, 27, 28 y 29 de octubre en el Mercat de les Flors (Barcelona). Hasta el 20 de septiembre se recogerán proyectos para optar a los 6.000 Euros de premio que recibirá el ganador en la categoría «PlayStation Artfutura».

MELENDI, ARTISTA COMPROMETIDO

El cantante asturiano se ha tomado muy en serio su colaboración con Sony y London Studio al componer una canción de nombre similar al juego que protagonizará a partir del próximo 6 de Septiembre en PSP. Gangs Of London es el nuevo tema musical que puedes escuchar en tu emisora favorita.



UBISOFT

LA COMPAÑÍA FRANCESA, MÁS FUERTE QUE NUNCA

Contra todo pronóstico, **UbiSoft** se ha convertido durante el último año en la cuarta compañía editora más rentable a nivel mundial. Recientemente, Yves Guillemot, presidente de la entidad gala, reafirmó la fuerte presencia de sus títulos en **PS3** (más de 3.000 personas se encuentran trabajando para la flamante consola de **Sony**), la compra de **Reflections** y su franquicia *Driver* (por un «módico» precio de 19 millones de Euros) y el anuncio de un nuevo *Rayman*.



Atari se despide de la mítica saga de Reflections.

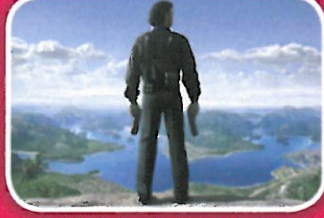
TOP PARAÍSOS LÚDICOS

BELLOS ENTORNOS POLIGONALES

EL ESFUERZO de las compañías desarrolladoras por recrear escenarios hiperrealistas nos ha animado a ofrecerte este mes cinco propuestas lúdicas donde podrías veranear sin problemas con tu consola favorita. No hace falta que hagas las maletas. Pulsa *Start* y comienza a soñar despierto...



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS > Al Pacino siempre hubiera soñado con una localización como ésta para rodar su gran filme El Precio Del Poder.



JUST CAUSE > Explora la isla de San Esperito por tierra, mar y aire. Un bello paraje que, más allá de sus paradisiacas playas, encierra acción a raudales.



RAYMAN RAVING RABBIDS > La nueva aventura de la mascota de UbiSoft contará con algunos capítulos de lo más playero. ¡Rayman con gafas de sol!



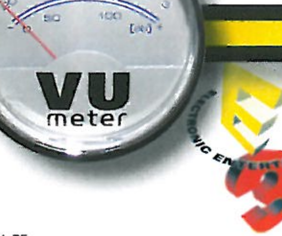
KINGDOM HEARTS > ¿A quién no le hubiera gustado protagonizar alguna puesta de Sol, como la que aparece en pantalla, en las playas de Islas Destino?



FORBIDDEN SIREN 2 > La isla Yamijima nos ofrece un amplio abanico de actividades de ocio. Eso sí, todas ellas de lo más sangrientas y con zombis de por medio.



OFF — ON





CANCELADO INDEFINIDAMENTE MGS3: SUBSISTENCE EN ESPAÑA



EL MODO ON-LINE DE F1 2006: SUPRIMIDO SIN PREVIO AVISO

KONAMI Y SU POLÍTICA DE DISTRIBUCIÓN: IMPOSIBLE ENCONTRAR «THE SILENT HILL COLLECTION»



NOS ESPERAN E3 MÁS TRANQUILOS



EL CATÁLOGO DE PSP CONTINÚA EN ASCENSO



¡¡TEKKEN DARK RESURRECTION!!


Company
934
933
TELETRANSPORTE
YA!

COLIN MCRAE: DIRT

EL MEJOR RALLY DERRAPA EN TU CONSOLA

Tras vender más de 8 millones de unidades en 32 y 128 *bits*, **Codemasters** se dispone a reafirmar su liderazgo en el mundo de los rallys con una nueva entrega de su simulador por excelencia, esta vez en nueva generación y por todo lo alto. Combinando todos los estilos de conducción que puedas imaginar (se incluirán, entre otras muchas otras, carreras *off-road* y *Hill Climb*, estas últimas con automóviles de 850 caballos quemando rueda por los peligrosos desfiladeros del Gran Cañón del Colorado), ***CM:DIRT*** promete trasladar todo el realismo al volante del que siempre ha hecho gala, aderezado en esta ocasión con unos gráficos que sólo **PS3** y su *chip Cell* son capaces de ofrecer. Además, la compañía británica implementará diversas opciones On-line. Su lanzamiento está previsto para 2007.




El engine 3D promete recrear colisiones y daños de una forma hiperrealista. De igual modo, partículas como el polvo y la grava harán acto de presencia. Un duro competidor para MotorStorm.

TUROK

EL REGRESO DE UNA SAGA ÉPICA

Propaganda Games (desarrolladora formada por antiguos integrantes de **Electronic Arts**) se está encargando de devolver al actual panorama lúdico los dinosaurios más famosos del mundo de los videojuegos. Con el *engine Unreal 3* bajo el brazo, las primeras imágenes de este nuevo FPS son alentadoras. 2007.




CALL OF DUTY 3

LA GUERRA SE LIBRA EN PS3

La Segunda Guerra Mundial (desembarco de Normandía incluido) llegará a **PS3** antes de finalizar el año. **Treyarch** ha difundido las primeras imágenes de *Call Of Duty 3* en nueva generación y, a la espera de nuevas noticias de **EA** y su *Medal Of Honor: Airborne*, parece ser que la guerra definitiva correrá, una vez más, a cargo de **Activision**.



En el modo On-line que incluye el juego podrán combatir y manejar vehículos en equipo hasta 24 usuarios a la vez.

PAUSE



CLIVE BARKER, NUESTRA PEOR PESADILLA

El célebre director británico de cine fantástico (conocido por Hellraiser y Candyman) ha sido fichado por Codemasters para la supervisión y desarrollo de un nuevo juego de terror que recibirá el nombre de Clive Barker's Jericho. El título narra los acontecimientos de un escuadrón militar enviado al desierto para investigar la misteriosa aparición de una ciudad que encierra una poderosa fuerza demoniaca. Concebido como un FPS, Jericho se espera para finales de 2007.



GAME YAROUZE!, EN MARCHA

Con la intención de encontrar nuevos talentos y, de paso, atractivas ideas para el nuevo servicio On-line de PS3, SCEI está recogiendo propuestas vía web de grupos de programación independientes con algún atractivo que ofrecer a la compañía nipona. El principal aliciente, contenidos descargables para PS3. Interesados, visitad www.gameyarouze.com



GIRA ASIÁTICA

Antes del lanzamiento oficial, el próximo 11 de noviembre en Japón, a PS3 le suman un par de importantes citas en territorio asiático. La primera de ellas tendrá lugar en Shangai entre el 28 y 30 de agosto, coincidiendo con la feria más grande del país, la ChinaJoy Expo. A finales de septiembre (22, 23 y 24) el turno será del Tokyo Game Show. Toda la información, como siempre, en tu revista favorita.

WARHAWK

INCOGNITO SE REVELA



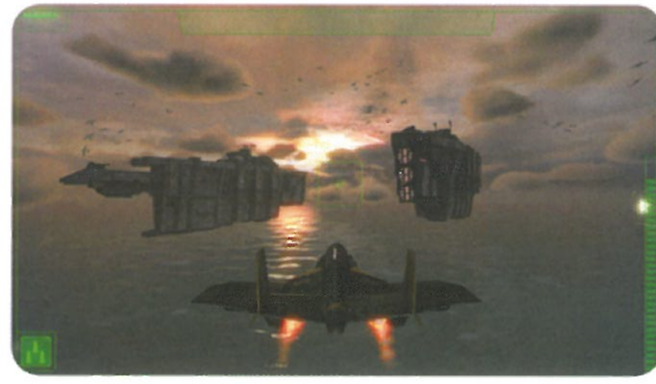
Por tierra, mar y aire. Y lo hace con una nueva versión de *Warhawk* (**PSone**, 1995), un *shoot'em-up* que vuelve al universo **PlayStation** elevado a la enésima potencia. Con cientos de naves y enemigos en pantalla, los chicos de *Twisted Metal* y *War Of The Monsters* te sumergen en una cruenta guerra por salvaguardar tu territorio de los malvados *Chernovan.* A bordo de tu polifacético *Warhawk*, a pie o a los mandos de diferentes vehículos (tanques, *jeeps*, etc.) deberás ir reduciendo, misión tras misión, a los malvados invasores, obteniendo gradualmente armamento más poderoso. El modo On-line promete un total de 32 jugadores a la vez y la libertad de acción se antoja prácticamente infinita.

EL LEGADO DEL PRECURSOR

Warhawk pasará a la historia por ser el primer juego utilizado por Sony para presentar su nuevo DualShock con sensor de movimiento. Incognito Studios reveló recientemente que llevaba tiempo trabajando con la compañía nipona en la implementación de esta nueva tecnología. Sea como fuere, el nuevo mando de PS3 te permitirá realizar todo tipo de acrobacias.







THE EYE OF JUDGMENT

SONY JUEGA TODAS SUS CARTAS





La nueva generación de juegos *EyeToy* desembarcará el próximo noviembre con el lanzamiento de este particular juego de cartas, fruto de la colaboración de Richard Marx («padre» de la tecnología *EyeToy*) y **Sony Computer Entertainment Japan** (**SCEJ**). La mecánica y desarrollo del título se basa en un simple tablero 3x3 donde el jugador que consigue apoderarse de un total de 5 casillas gana. Para ir ocupando espacios, utilizarás tus cartas que, vía *EyeToy*, serán reconocidas y leídas digitalmente para trasladar su contenido a la pantalla. Hay dos tipos de naipes: los que encierran monstruos o hechizos. Los primeros ganan espacios y los segundos provocan algún tipo de alteración en la casilla asignada. Contarás con un total de 30 cartas iniciales, aunque habrá disponibles más de 110 (vía On-line). Atractivo y, cuanto menos, original.

TECNOLOGÍA EYETOY

TEOJ emplea la nueva tecnología EyeToy, capaz de recoger y capturar imágenes en calidad VGA a una velocidad de 60 fps. En la rueda de prensa que SCEA celebró durante el pasado E3, Phil Harrison y Richard Marx hicieron uso también de una alfombrilla digital similar al tablero que aparece en el juego.







EL CAMINO DEL SAMURÁI

La historia se desarrolla tres años después de lo acontecido en PlayStation 2. Los clanes Genji y Heisi continúan enfrentados en una épica lucha con el Japón feudal como telón de fondo. Algunos acontecimientos históricos como la batalla naval de Dannoura o los enfrentamientos a caballo en Ichino-tani harán su aparición a lo largo del juego. ¿Quién dijo que Dynasty Warriors es el único título que sigue instruyéndonos en la cultura japonesa?









La fuerza bruta de Benkei continúa presente en Genji 2. Para recrear el arte y dominio de las armas que aparecen a lo largo del juego se han capturado los movimientos de un prestigioso espadachín japonés. Mitsuhiko Seike.





Un templo a punto de ser devorado por el fuego marcaba el inicio de la demo jugable del E3. El efecto de las llamas es impresionante.

GENJI 2

GAME REPUBLIC GOLPEA DOS VECES

No esperamos la secuela del popular *slam'em-up* de **PS2** hasta 2007, pero las últimas pantallas suministradas por **Game Republic** pertenecientes a la *demo* jugable del pasado **E3** (todas ellas de gran belleza y una fuerte carga visual) nos han obligado a destinar un merecido hueco en nuestra sección de Nueva Generación. De paso, y como reza el titular, os recordamos algunas de las características de la nueva aventura de Yoshitsune, dos veces más grande, dos veces más bella. En tu misión por derrocar al clan Heishi, tendrás la posibilidad de escoger entre cuatro personajes (intercambiables en cualquier momento). El aumento de enemigos en pantalla, así como el número de horas de juego están igualmente asegurados. Más que una promesa. Más que un simple juego de espadas...


16+
www.pegi.info
SHINOBIDO
PlayStation 2
"PS" and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Shinobido™ Way of the Ninja® 2005-2006 Spike Co., Ltd. /ACQUIRE Corp. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ACQUIRE Corp. All rights reserved.
CUIDADO CON EL NINJA
Haces una visita silenciosa.
Das una muerte rápida a tus víctimas.
Tu sigilo es legendario. Vendes tus habilidades al mejor postor. Te reirías de la clemencia, pero no lo haces. Porque eres un ninja. Y los ninjas no se ríen. Jamás.
Shinobido - La Senda del Ninja.
PRÓXIMAMENTE SHINOBIDO TAMBIÉN EN PSP
ACQUIRE
Spike
PlayStation 2
SHINOBIDO
16+







VEHÍCULOS

Divididos en siete amplias categorías, el número de opciones sobre ruedas asciende a un total de 35: *ATVs*, *buggies*, camiones, motos... Un variado y original catálogo que no conoce reglas y ni tiene escrúpulos una vez inmersos en carrera. El diseño de todos y cada uno de estos artilugios goza de una calidad excelente. Además, la dinámica de choques con la que cuenta el juego te permitirá ser testigo de su evolución hasta convertirse en chatarra.



Las colisiones durante la carrera son una constante en MotorStorm. Intentar cruzar la meta el primero es sinónimo de salvajes comportamientos kamikazes que, más allá del recuerdo del mítico Destruction Derby, se convierten en un nuevo referente dentro del género.







LANZAMIENTO 17 NOV.

MOTORSTORM

UNA ORGÍA SALVAJE DE BARRO Y DESTRUCCIÓN

La primera aparición de **PS3** en el **E3** de 2005 deparó a los asistentes multitud de gratas sorpresas. La nueva creación de **Evolution Studios** fue, sin duda, una de ellas. Un año y pocos meses después de tan magno acontecimiento, el vibrante juego de conducción *off-road* del estudio británico se encuentra al 50% de su desarrollo, porcentaje desde el que os adelantamos algunos detalles con la intención de ir calentando motores ante su inminente lanzamiento el próximo mes de noviembre. Y es que al apartado gráfico, donde la integración del *engine Havok* consigue hacerte frotar la cara para retirar el barro que salpican tus oponentes, hay que sumarle una banda sonora repleta de conocidos DJ y artistas del *rock* (en su defecto, cuentas con la posibilidad de escuchar tu propia biblioteca musical), 35 destructibles vehículos, más de 12 trazados con múltiples atajos y, por supuesto, modo On-line habilitado para descargas, actualizaciones y combates multijugador varios. ¿Preparado para hacer morder el polvo?

Angue se encuentra a un 50% de su desarrollo, el único circuito mostrado hasta el momento ha sido el espectacular Coyote Rage.

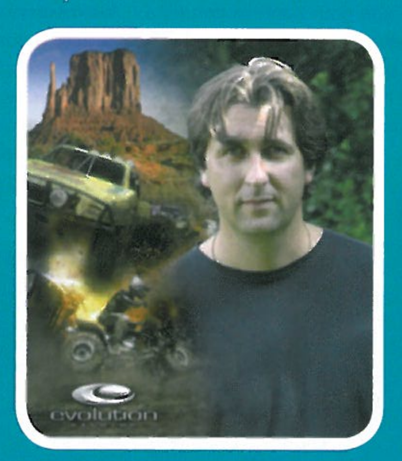




El realismo alcanzado en la física de partículas como el polvo y el barro sigue siendo lo más destacable del motor gráfico.

EVOLUTION STUDIOS

Detrás de MotorStorm se encuentran nombres tan prestigiosos como Martin Kenwright, Ian Hetherington o Paul Hollywood. Los dos primeros fundaron esta subsidiaria de SCE Worldwide Studios en 1999, convirtiendo la franquicia World Rally Championship para PlayStation 2 en toda una garantía de éxito. Cuentan a su vez con el grupo de programación Bigbig Studios, responsables del excelente Pursuit Force para PSP.







UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

ACCIÓN Y AVENTURA EN EL MÁGICO MUNDO DE SOE

Tras el éxito cosechado en **PSP** con las entregas *Brotherhood Of The Blade* y *The Warrior's Code*, la franquicia de **Sony Online** da el salto a la gran pantalla con esta prometedora aventura para **PS3**, título de lanzamiento y fuerte aspirante a juego sorpresa de la temporada. Aunque *Dark Kingdom* sigue los pasos jugables de sus predecesores (las raíces *Action RPG* siguen presentes), el porcentaje de acción y resolución de *puzzles* es ahora mucho mayor, convirtiendo la experiencia de juego en algo más directo y accesible para todo tipo de usuarios. Todos y cada uno de los aspectos que recoge el título están siendo cuidados hasta límites insospechados, haciendo uso de los múltiples procesadores de **PS3** y la tecnología *Havoc* para recrear un mundo de ensueño. Aunque el título ya se encuentra a un 60% de desarrollo, las 50 personas del estudio de **SOE** San Diego siguen trabajando día y noche para asegurar el mejor resultado. Con la ayuda de **SCEA**, **Sony Pictures** y Keith Baker (guionista de *Dungeons & Dragons*) no encontrarás mejor magia en **PS3** estas navidades.



¿FANTASÍA O REALIDAD?

En poco más de un año y gracias al trabajo y entusiasmo de grafistas, productores y diseñadores, los primeros bocetos e ideas de Dark Kingdom ya son toda una realidad en PS3. SOE ha reclutado a los mejores profesionales dentro de cada área. Los resultados, el próximo 17 de noviembre en tu nueva y flamante PS3.







El juego recoge las hazañas de los tres integrantes del clan Dragon's Shade. Una poderosa hechicera, un devastador guerrero y un noble scout que, al regresar a su reino tras años de intensa guerra, descubren que ha sido transformado en un mundo oscuro y oprimido por su rey, Lord Halaskar. Vuestra aventura comienza aquí...

COMPAÑÍA TODOTERRENO

Aunque el nombre de Sony Online vaya ligado irremediablemente a juegos de PC tan ilustres como Everquest o StarWars Galaxies, en los últimos años la compañía propiedad de Sony Pictures y SCEA ha trabajado duramente para hacerse un hueco en el universo PlayStation. No sólo de MMORPG vive el hombre...

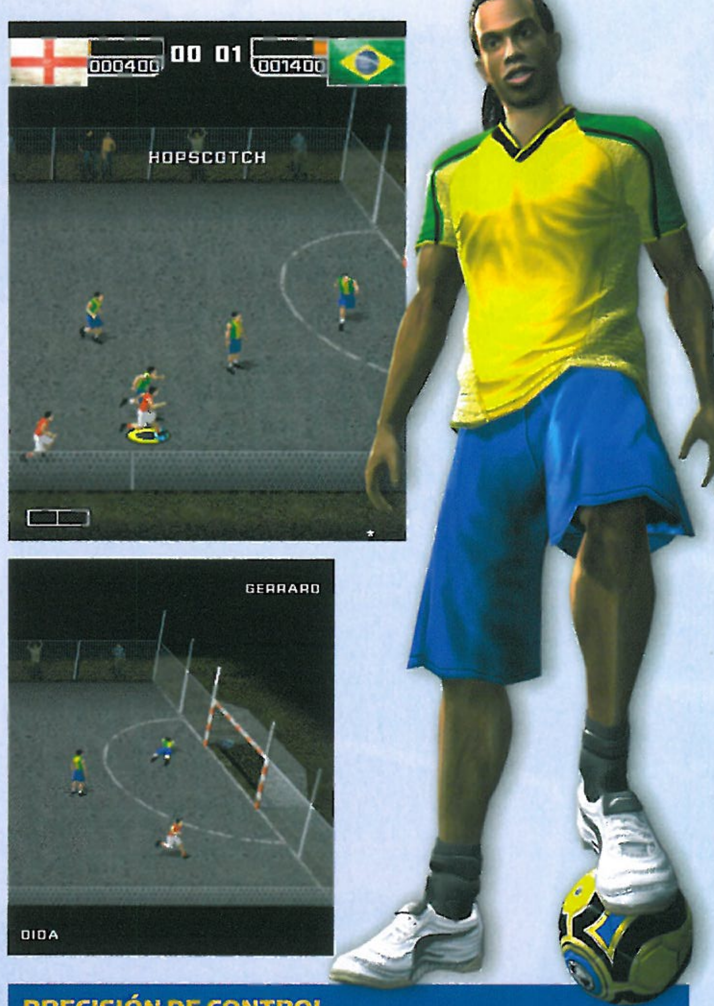








Los mejores videojuegos para tu móvil



FIFA Street 2

El deporte rey en estado puro

Jugando con una de las selecciones disponibles (Argentina, Australia, Brasil, República Checa, Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Irlanda, Méjico, Nigeria, Portugal, Corea del Sur, España y Estados Unidos), que cuentan con sus alineaciones reales, podrás crear un equipo perfecto de *FIFA Street* compuesto por cuatro miembros. Los jugadores tienen una posición preasignada y un nivel de rendimiento en ella, una cualidad que puedes mejorar a medida que obtengas puntos de experiencia que también puedes invertir en la adquisición de nuevos jugadores.

Cada país cuenta con un terreno de juego diferente en el que se celebrarán los encuentros del modo Domina la Calle, el auténtico núcleo del juego. En él tendrás que disputar diez torneos que se irán desbloqueando a medida que superes una serie de retos adecuados a la capacidad del equipo en cada momento. También existe un modo Amistoso para entrenar y conocer cada uno de los campos de juego.

Una de las cualidades de ***FIFA Street 2*** es su capacidad de adaptarse a distintos tipos de jugador gracias a una serie de opciones configurables, tales como el nivel de dificultad (en realidad el comportamiento de la inteligencia artificial), los goles de ventaja y los tantos para ganar, entre otros.



PRECISIÓN DE CONTROL

El control del esférico lo es todo en el fútbol y FIFA Street 2 ofrece una amplia gama de movimientos y pases para asegurar la satisfacción de los más puristas y, al mismo tiempo, conseguir transmitir toda la emoción de los encuentros callejeros con las estrellas más famosas del fútbol.

FIFA STREET 2

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Un título impecable.
(-) No hemos encontrado nada negativo.

9.5 GRÁFICOS: El uso de gráficos 2D permite un nivel de detalle extraordinario que se aprecia sobre todo en los terrenos de juego.

6.5 AUDIO: Como es habitual, es el apartado más flojo del juego, sin grandes despliegues durante los partidos.

9.5 JUGABILIDAD: Posee un sistema de control eficaz y bastante preciso, aunque exige el uso de muchas teclas.



9.5

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA


1 PIRATAS DEL CARIBE 2
Vive la nueva aventura de Jack Sparrow.


2 PARIS HILTON DIAMOND QUEST
Insospechados niveles de diversión.


3 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.


4 ALONSO RACING 2006
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.


5 RAFA NADAL TENIS
Bate a todos tus oponentes.

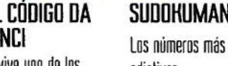

6 PUZZLE BUBBLE
No podrás dejar de jugar.



7 COPA MUNDIAL FIFA 2006
Vive el Mundial en tu móvil.


8 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.


9 EL CÓDIGO DA VINCI
Revive uno de los mejores best seller.


10 SUDOKUMANIA
Los números más adictivos.



Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar



Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



¡MIRA AL PAJARITO!
Como en todo parque de atracciones que se precie, en este parque acuático no faltan las cámaras de fotos estratégicamente emplazadas en el recorrido. En esos puntos obtendrás un primer plano de la chica en descenso y si pulsas en el momento adecuado podrás inmortalizar sus más sublimes encantos.



SEXY BABES WILD WATER SLIDES

Un parque acuático muy seductor

El verano toca su fin, pero para recuperar un poco de esos ratos de ocio nada mejor que ir a un parque acuático de la mano de unas chicas muy osadas que disfrutan bajando en biquini por los toboganes más extensos y retorcidos. ***Sexy Babes Wild Water Slides*** te propone guiar el descenso de las chicas por los toboganes. Si lo logras con éxito podrás desbloquear otras chicas y además guardar atrevidas fotos de ellas. La mecánica es bastante sencilla: a lo largo del recorrido hay marcadores que se corresponden con diferentes teclas; cuando la chica se aproxima a un marcador éste pasa de rojo a verde y es entonces el momento de pulsar la tecla indicada. Así durante todo el descenso, con secuencias de teclas cada vez más complejas y rápidas. Se mide tu tiempo de reacción, el tiempo que has tardado en realizar el descenso y lo empapada que ha llegado la chica. En base a todo ello se te concederán unos puntos y si superas un mínimo, podrás pasar de nivel y desbloquear a otra chica. El sistema de juego es similar al de otros muchos de habilidad, como *Space Channel 5*, lo cual significa que es asequible para prácticamente cualquiera, aunque el público masculino encontrará un indudable valor añadido en el aspecto de las protagonistas. Muy entretenido y original.

SEXY BABES WILD WATER SLIDES

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Original y refrescante.
(-) No hemos encontrado nada negativo.

9.5 GRÁFICOS: Chicas muy bien recreadas y animadas, especialmente en sus redondeces. Sí, los demás gráficos también están bien.

6.7 AUDIO: Una melodía inocua te acompañará desde el menú principal del juego.

9.0 JUGABILIDAD: Es fácil empezar pero la creciente dificultad hará desistir a más de uno por la proximidad de las teclas.



9.0

NOTICIAS MOVISTAR



DA LA VUELTA AL MUNDO CON TETRIS

EA Mobile, la división de Electronic Arts para móviles, acaba de lanzar en emoción Tetris Mania, la versión más avanzada del gran clásico que se ha realizado hasta ahora. Con un renovado aspecto gráfico y una gran sencillez de control, característica del Tetris original, así como un alto nivel de adicción, Tetris Mania pronto será el juego más descargado para móviles. Y para celebrarlo, al descargar el juego puedes participar en el sorteo de una vuelta al Mundo, ¡un fantástico viaje que jamás olvidarás!



Ya está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

CLÁSICOS LEGENDARIOS

El cumpleaños de Sonic no ha hecho que Sega se olvide de sus otras estrellas. Ahora en emoción puedes encontrar un especial Clásicos de Sega que incluye algunos de los títulos más emblemáticos de la historia de la compañía, todos ellos adaptados a móviles, juegos que ya forman parte de la memoria colectiva gracias a su estupenda carrera en otras plataformas. Así, están ya disponibles el divertido Sonic (uno de los más descargados del momento), el adictivo Virtua Tennis, el genial ChuChu Rocket y el alocado Monkey Ball.

¡MÁS FÁCIL IMPOSIBLE!

Ahora puedes acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil movistar con sólo enviar la palabra TOP al 404. Además, los 1.000 primeros afortunados que adquieran uno de los juegos de este TOP recibirán otro juego de regalo tras la descarga, un regalo muy especial sólo para nuestros lectores. El envío del mensaje al 404 es gratuito, así que no tienes excusa para disfrutar de este exclusivo servicio.

A LA CAZA DEL TESORO

Ladrón De Diamantes (Diamond Rush) es uno de los últimos lanzamientos de Gameloft en emoción. Se trata de una aventura de acción 2D que te llevará por medio mundo en busca de cuantos diamantes puedas. Tendrás que esquivar desprendimientos, abrirte paso empujando rocas, resolver enigmas y escalar muros para acceder a lugares inexplorados en una sucesión de niveles repartidos entre tres escenarios distintos. Además, si descargas este apasionante juego, entrarás en el sorteo de un viaje a Camboya para dos personas con todos los gastos pagados. Más detalles en emoción.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar





1 **TETRIS** El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



2 **CARS** La peli de Disney/Pixar también en tu móvil.



3 **PIRATAS DEL CARIBE 2** Vive la nueva aventura de Jack Sparrow



4 **LOS SIMS 2** Por fin los Sims irán contigo a todas partes.



5 **PANG** Vuelve la moda de reventar bolas de colores.



6 **RAFA NADAL TENIS** Bate a todos tus oponentes.



7 **SONIC THE HEDGEHOG PART 1** En busca de los anillos perdidos.



8 **KING KONG** La bella y la bestia en versión moderna.



9 **ALONSO RACING 2006** Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



10 **IBIZA 2006** Toda la marcha del mundo en un refrescante juego.

EA, A POR TODAS

LA GIGANTE NORTEAMERICANA no se duerme en los laureles. A medio camino entre esta generación y la siguiente, sin olvidar PSP, prepara un aluvión de títulos de la más diversa índole para el año que viene y lo que queda de este 2006. Prepárate porque empezamos...

POR LAST MONKEY


EL EVENTO > Tuvo lugar en la sede central de Electronic Arts, cercana a la ciudad de San Francisco.


BUENA COMPAÑÍA > Hugo Velasco, de EA España, acompañó a la prensa en todo momento con una sonrisa.


ESPECTÁCULO > Impresionantes coches tuneados, exhibiciones de mascotas y hasta un concierto en directo.

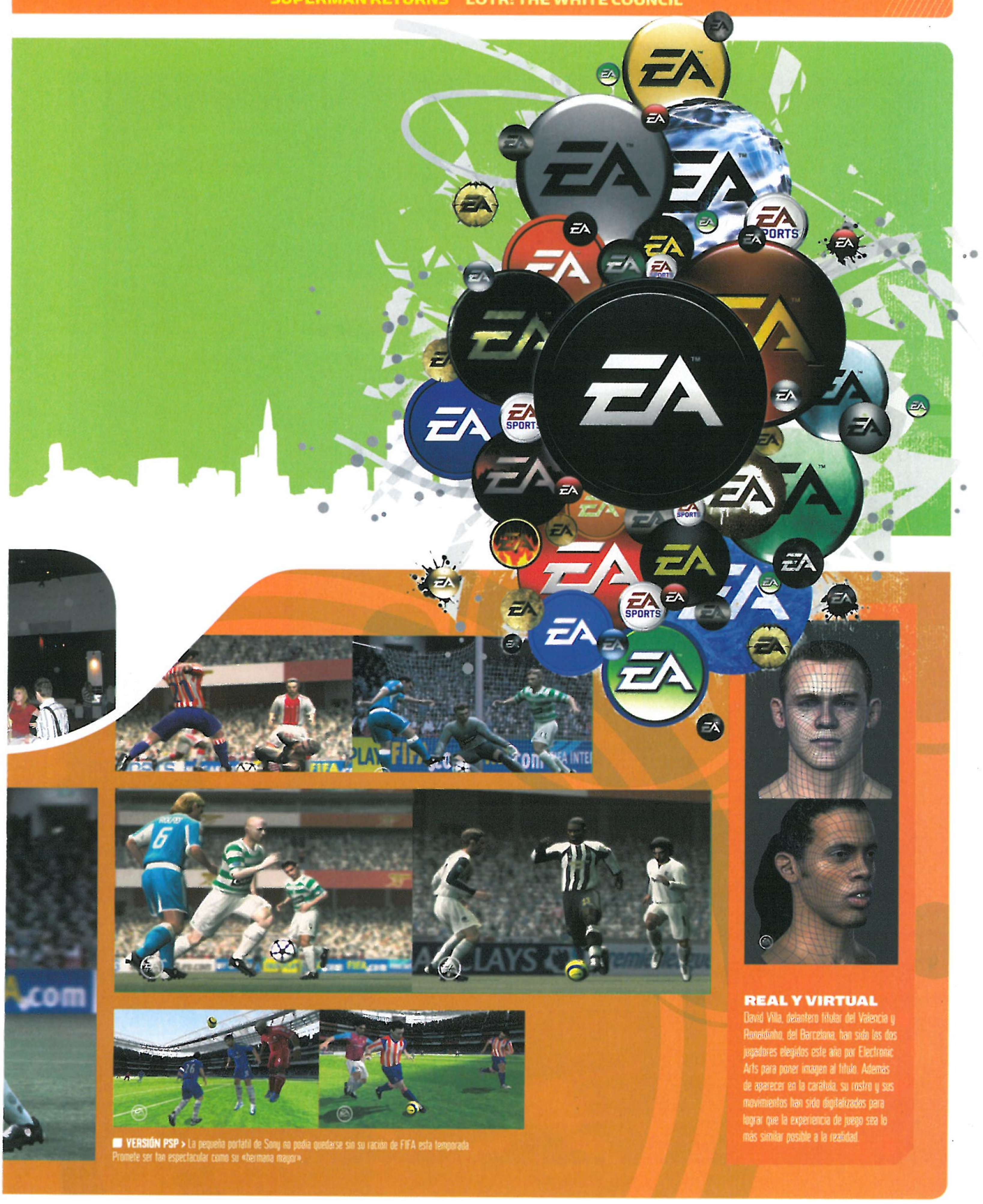


FIFA 07

LA EVOLUCIÓN DEL FÚTBOL VIRTUAL

Un año más, **Electronic Arts** presenta su apuesta dentro del «deporte rey». Las novedades de esta temporada hacen referencia sobre todo a la jugabilidad. Se ha avanzado en el sistema de pases y en el posicionamiento de los jugadores, que ahora luchan y chocan entre sí por el balón de forma más realista. La nueva física del esférico recreará con precisión el bote y los efectos. Las jugadas a balón parado también serán más creativas y el renovado sistema de tiro ofrecerá más precisión. Asimismo, se añade la opción de vivir las ligas de cada país de manera interactiva a través del juego On-line. Por último, los estadios recreados vibrarán en función de lo que ocurra en el campo de juego.





VERSIÓN PSP > La pequeña portátil de Sony no podía quedarse sin su ración de FIFA esta temporada. Promete ser tan espectacular como su «hermana mayor».

REAL Y VIRTUAL

David Villa, delantero titular del Valencia y Ronaldinho, del Barcelona, han sido los dos jugadores elegidos este año por Electronic Arts para poner imagen al título. Además de aparecer en la carátula, su rostro y sus movimientos han sido digitalizados para lograr que la experiencia de juego sea lo más similar posible a la realidad.



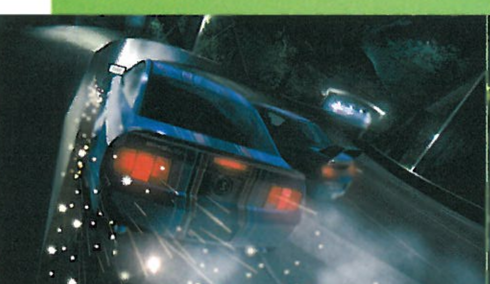
NEED FOR SPEED CARBONO

GUERRAS DE BANDAS SOBRE CUATRO RUEDAS

Por fin pudimos ver en movimiento el que está llamado a convertirse en el *arcade* de conducción más espectacular de la próxima campaña navideña. Desarrollado por **EA Black Box** en Vancouver (autores de la primera entrega *Underground*) ***NFS Carbono*** te propone una lucha por la supremacía de las calles. Acompañado por tu equipo de corredores tendrás que ir ganando el respeto de tus rivales a golpe de carrera. Estas competiciones están divididas en dos tipos: las que se desarrollan en la ciudad, similares a las que todos conocemos, y las que tienen lugar en El Cañón. Estas últimas presentan un recorrido sinuoso al borde de un precipicio, y requerirán de unos nervios de acero y de un control total para no acabar en el fondo del abismo. Otra de las novedades de esta entrega se denomina *Autosculpt*. Gracias a ella serás capaz de modificar el coche a tu antojo, decidiendo el tamaño y la forma de cada uno de los elementos que le apliques (alerones, llantas, etc.). Durante el evento se pudo ver por primera vez la versión para **PlayStation 3**, y las diferencias saltan a la vista. ***NFS Carbono*** estará disponible antes de que acabe el año para todas las plataformas de **Sony C.E.**

LA CHICA DE TURNO

Para esta entrega, EA ha contado con la participación de Emmanuelle Vaugier, como en su día ocurrió con Brooke Burke o Josie Maran. Esta belleza, que ha aparecido en películas como Saw 2 o 40 Días y 40 Noches interpretará el papel de Nikki.





LA BATALLA CONTINÚA PIEZA A PIEZA



SIENTE LA FUERZA DE LA TRILOGÍA ORIGINAL



UNE LAS PIEZAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS



CREA Y CONDUCE TUS PROPIOS VEHÍCULOS

EL 12 DE SEPTIEMBRE, QUE LAS PIEZAS TE ACOMPAÑEN.



PlayStation 2



PC CD ROM

LEGOSTARWARSII.COM

■ **INTELIGENCIA ARTIFICIAL >** El comportamiento de los jugadores controlados por la consola será más realista que nunca, pues lucharán por la posesión de la pelota con uñas y dientes. Además, las nuevas tácticas incluidas te permitirán decidir las acciones de los miembros de tu equipo.

PARA PORTÁTIL

NBA Live 07 aparecerá también en PSP de forma simultánea a PS2. Entre sus posibilidades exclusivas destacan los nuevos minijuegos y la opción de personalizar la banda sonora del programa.

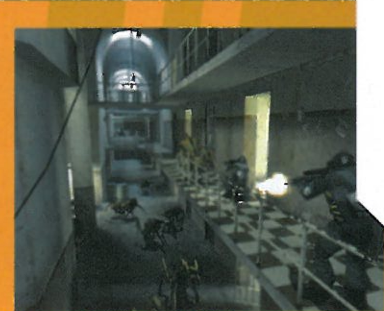
HALF-LIFE 2

¡¡GORDON FREEMAN LLEGARÁ A PS3!!

El público del evento contuvo el aliento cuando Gabe Newell, fundador de **Valve**, subió al escenario y anunció que su compañía llevaba meses trabajando con **PlayStation 3**. Finalmente soltó la bomba: habrá versión de ***Half-Life 2*** para la nueva consola de **Sony**. Y lo mejor de todo es que no vendrá sola, sino que incluirá, además del juego completo, los *Episodios 1 y 2*. Se trata de dos secuelas, la primera de ellas ya aparecida en PC, que relatan los hechos acaecidos tras *Half-Life 2*. Y por si fuera poco, los que se hagan con este lanzamiento también podrán jugar con *Team Fortress 2*, la segunda entrega del juego de acción On-line en el que cada jugador adopta el rol de un personaje distinto dentro de un equipo de fuerzas de élite (Soldado, Espía, Artificiero, etc.) Sin duda el mejor debut posible de **Valve** en **PS3**.

■ **¿EL MEJOR? >** Para muchos Half-Life 2 es el mejor juego de acción en primera persona de los aparecidos recientemente. Virtudes no le faltan.





■ **POR EPISODIOS >** En lugar de crear una secuela entera, Valve decidió ir lanzando pequeños capítulos cada poco tiempo. De momento están planeados tres, el primero de ellos ya ha aparecido en PC.

NBA LIVE 07

REUNIÓN DE ESTRELLAS SOBRE LA CANCHA

Ahora que el Mundial de baloncesto se encuentra en plena ebullición, y que los jugadores españoles están alcanzando el mejor nivel de la historia, nada mejor que la edición de este año del simulador de **EA**. El concepto en el que más se ha hecho hincapié esta vez es en el de las *Freestyle Superstars*. Se trata de las auténticas estrellas de este deporte, que podrás encarnar y experimentar su evolución a medida que mejoran sus estadísticas. El sistema de control del juego te permitirá efectuar todo tipo de movimientos, incluso los más imposibles y espectaculares. La consecución de estos mejorará la moral de tu equipo y hará que el público caiga rendido a tus pies. Además, se han recreado los saltos más característicos de los jugadores estrella.



DINASTÍA > Esta modalidad te pondrá en el lugar del manager de tu equipo favorito. Deberás encontrar nuevos jugadores, proponer tratos y estar al corriente de lo que se cuece dentro de este mundo.



NEXT-GEN > Electronic Arts presentó las primeras imágenes de la versión de NBA Live para PlayStation 3. Además de su impresionante nivel gráfico, hay que destacar la integración total con la cadena deportiva ESPN.

CAPTURA DE MOVIMIENTO

El mejor jugador español de baloncesto, Pau Gasol, ha colaborado activamente en el desarrollo del juego. Tanto su físico como sus movimientos fueron capturados gracias a la última tecnología en este sentido.



LOS SIMS 2: MASCOTAS

EL MEJOR AMIGO DE UN SIM

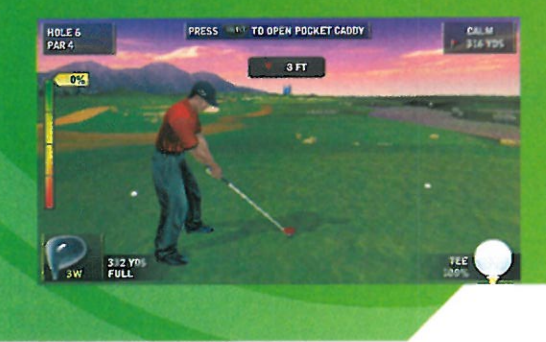
La fiebre de los animales de compañía en el mundo de los videojuegos llega ahora hasta las criaturas virtuales de **Maxis**. Concebida como un disco de expansión para PC, en **PlayStation 2** y **PSP** se comercializará como un juego independiente. Perros y gatos de las más diversas razas componen la nómina de fieles compañeros. Al comienzo tendrás que crearlos personalizando un sinfín de características, desde el color del pelo hasta su personalidad e indumentaria. Después, y en el marco de un idílico paraje urbanístico al borde de un lago, podrás jugar con ellos, entrenarles para que realicen todo tipo de trucos y, por supuesto, quererles. Si deseas que se relacionen con otros animales, podrás acudir a la plaza del pueblo, donde también hallarás tiendas con una gran variedad de objetos para tu mascota. La versión para **PSP** tendrá, como viene siendo habitual, una trama original y posibilidades multijugador.

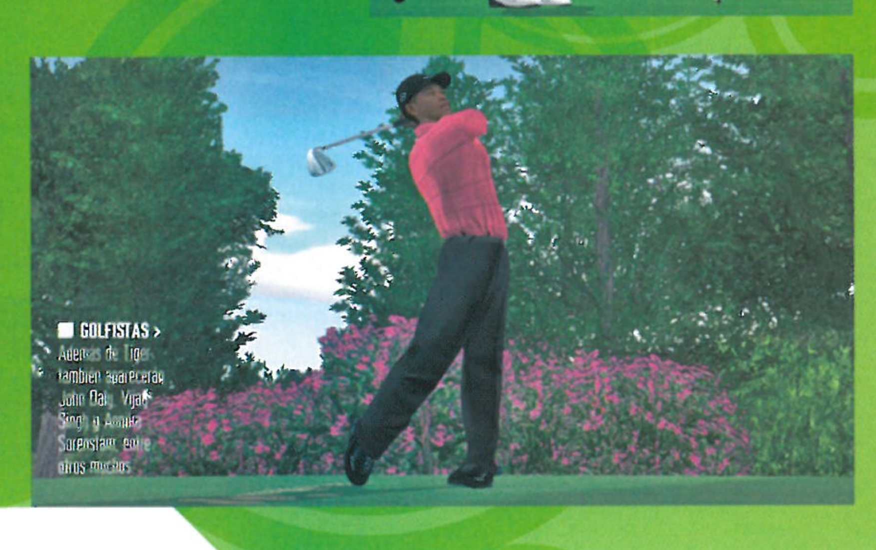


TIGER WOODS PGA TOUR 07

DESPIERTA EL TIGRE QUE HAY EN TI

El carismático golfista aparecerá este próximo otoño en los tres formatos de **Sony**. Con 21 nuevos campos y 50 jugadores de todo el mundo, promete ser la entrega más completa. Se ha añadido un nuevo modo de juego, llamado *Team Tour*, que te pondrá al frente de un equipo, pudiendo establecer sus estrategias para la temporada completa y personalizar hasta el más mínimo detalle de cada uno de sus integrantes.





GOLFISTAS > Además de Tiger también aparecerán John Daly, Vijay Singh y Annika Sorenstam, entre otros muchos.

SUPERMAN RETURNS

EL SALVADOR DE METRÓPOLIS REGRESA

Una ciudad de doscientos kilómetros cuadrados y más de diez mil edificios es la verdadera protagonista de este lanzamiento que llegará a todas las consolas de **Sony** este próximo otoño. El popular personaje de **DC Comics** deberá proteger Metrópolis de todo tipo de ataques para que la «barra de salud» de la ciudad no llegue a cero. Así, y como si de un *GTA* para superhéroes se tratara, gozarás de libertad total para recorrer el escenario, ya sea a pie o volando. Los enemigos a los que hacer frente han sido extraídos de los 60 años de publicación del comic, y no sólo de la reciente entrega cinematográfica. Para acabar con ellos *Superman* podrá emplear sus poderes: visión de rayos X, visión térmica, superoído, superfuerza, aliento congelador... Pero también será capaz de utilizar los elementos del entorno, como los coches y los monumentos. El juego contará además con las voces de los actores de la película.





PODERES > Superman podrá emplear todas sus capacidades, algunas de las cuales no aparecen en la película.

THE LORD OF THE RINGS THE WHITE COUNCIL

EA NO ABANDONA EL MITO DE TOLKIEN



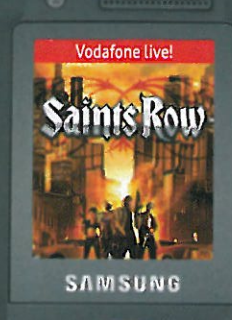
Otra de las sorpresas del evento fue el anuncio de este RPG de acción que aparecerá el año próximo en **PS3**. Su desarrollo se ambienta unos ochenta años antes de La Guerra del Anillo, y podrás encontrar a personajes como Bilbo, Elrond, Gandalf o Galadriel. Sólo se mostró un tráiler con secuencias prerenderizadas, pero los creadores afirmaron que la calidad del juego será similar.

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

¡Ponga el móvil en el suelo y las manos donde las pueda ver!

Disfruta en exclusiva con tu móvil Vodafone live! del videojuego "Saints Row"

WELCOME TO
SAINTS ROW
"A LITTLE SLICE OF HELL"
POPULATION: TBD



Vodafone live! con 3G
Samsung Z150

Descárgate el videojuego "Saints Row" en tu móvil **Vodafone live!** y recupera el dominio de la ciudad de Stillwater usando todos los medios. ¡Todos!

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**  o envía **JUE SAINTS** al **521.**

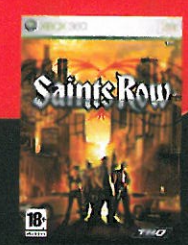
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live





También disponible para:



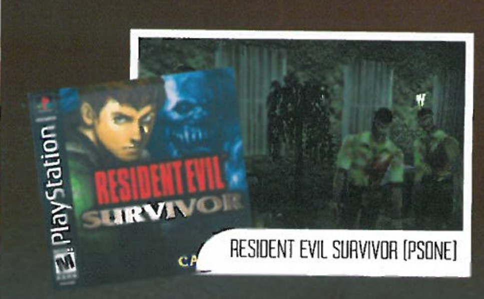




DIEZ AÑOS ASUSTANDO AL PERSONAL

Y para celebrarlo nada mejor que repasar la historia de la saga, además de disfrutar con la película que os regalamos este mes, por supuesto.

Resident Evil La Saga


RESIDENT EVIL SURVIVOR (PSONE)


RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 (PS2)


RESIDENT EVIL DEAD AIM (PS2)


RESIDENT EVIL OUTBREAK (PS2)

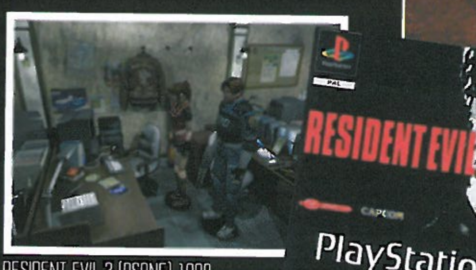

R. EVIL OUTBREAK FILE #2 (PS2)

SPIN-OFFS

Ademas de la saga principal, Capcom ha lanzado a lo largo de estos años varios juegos que presentaban algún tipo de historia alternativa y variaban la mecanica de juego clasica. Por un lado tenemos los «Survivor», que se desarrollaban en primera persona y donde los disparos eran protagonistas. Una evolución de esta sub-saga fue el Dead Aim de PS2, que ocurria a bordo de un barco y presentaba una mezcla de primera y tercera persona. Más tarde llegaron los dos Outbreak en los que, encarnando a uno de los ocho personajes, el objetivo era escapar de Raccoon City. Su mayor aportación fue la del juego cooperativo On-line, aunque la primera entrega llegó a Europa sin él.

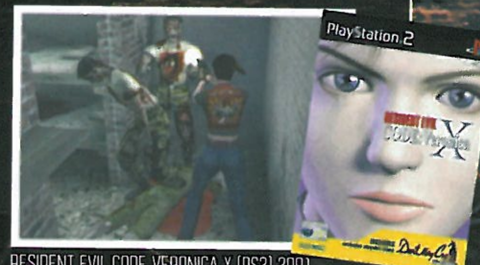
LA SAGA EN PLAYSTATION


RESIDENT EVIL (PSONE) 1996

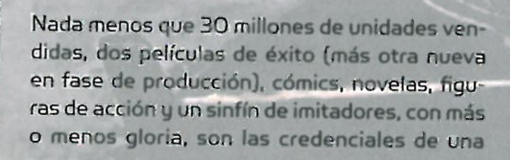


RESIDENT EVIL 2 (PSONE) 1998


RESIDENT EVIL 3 NEMESIS (PSONE) 1999


RESIDENT EVIL CODE VERONICA X (PS2) 2001


RESIDENT EVIL 4 (PS2) 2005


POR **LAST MONKEY** »

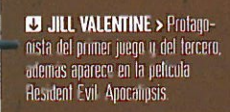
Nada menos que 30 millones de unidades vendidas, dos películas de éxito (más otra nueva en fase de producción), cómics, novelas, figuras de acción y un sinfín de imitadores, con más o menos gloria, son las credenciales de una saga que ha estado acompañando a los jugadores de **PlayStation** desde casi los albores de la consola, y parece que lo seguirá haciendo durante bastante tiempo. Todo empezó con una serie de extraños asesinatos caníbales en la región de las montañas *Arklay*, cerca del pueblo de *Raccoon*. Un grupo de agentes de la unidad S.T.A.R.S. es enviado allí para investigar los hechos. Pronto descubrirán que la ›

ENEMIGOS

¿Quién no recuerda aquellos perros-zombi rompiendo los cristales de las ventanas mientras atravesábamos un pasillo al comienzo del primer Resident Evil? A lo largo de sus capítulos, han aparecido multitud de enemigos diferentes, obras genéticas del T-Virus y derivados. Desde los clásicos zombis a Hunters, Lickers, el imponente Tyrant o los debutantes de la cuarta entrega, como El Gigante.







SHINJI MIKAMI

Este japonés nacido en 1965 se incorporó a Capcom en 1990 tras graduarse en la Universidad Doshisha. Tras algunas producciones sin relevancia, su proyecto de crear un juego de terror basado en el clásico Sweet Home acabó siendo el exitoso Resident Evil, conocido como Biohazard en su país de origen. Tras su lanzamiento, fue ascendido dentro de la compañía y se convirtió en productor de sus secuelas y de otros títulos como Dino Crisis o Devil May Cry. Incluso cuenta con su propio estudio, Capcom Production Studio 4. Su próximo proyecto es God Hand para PlayStation 2.

JILL VALENTINE > Protagonista del primer juego y del tercero, además aparece en la película Resident Evil: Apocalipsis.

KEVIN RYMAN > Uno de los personajes de la sub-saga Outbreak. Policía de Raccoon City, su manejo de la pistola solo es equiparable a su belleza. Un chico malo...

ALBERT WESKER > Uno de los malos de la película. Trabaja para la corporación Umbrella y sus intenciones son siempre oscuras y misteriosas.

CLAIRE REDFIELD > Protagonista de la segunda entrega y de Code: Veronica junto a su hermano Chris. Sabe cómo tratar a los hombres y a los zombis.

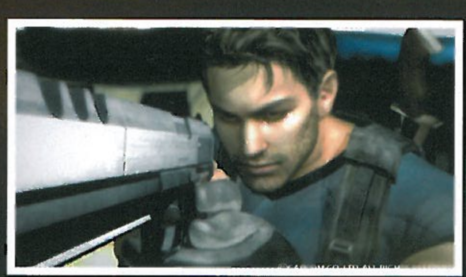
causa de todo el problema es un virus desarrollado por la maligna corporación *Umbrella* que ha hecho que los humanos se conviertan en zombis sedientos de sangre tras su muerte. Pero no sólo los humanos, ya que los engendros más terroríficos también han sido obra de los experimentos de esta compañía. Puede que la premisa de toda la saga no sea la más original del mundo, pero si sirve para ofrecer juegos de esta talla, nadie puede quejarse. El género conocido como *Survival Horror* lo fue gracias a este juego. Sus dos fuentes de inspiración más claras son el primer *Alone In The Dark* y las películas de George A. Romero, como ha reconocido el mismo responsable de la saga, Shinji Mikami. De la primera adoptó los ángulos de cámara y la mezcla de exploración y *puzzles*; y de la segunda, la temática zombi.





EL FUTURO DE LA SAGA

Poco se sabe del próximo capítulo de la saga, ya que hasta el momento sólo ha trascendido un tráiler (impresionante, eso sí) y unas pocas capturas del mismo, y de eso hace ya un año. El productor ejecutivo es Keiji Inafune, creador de Megaman y de la saga Onimusha. El sistema de juego será similar al de la cuarta edición, pero introduciendo elementos del primer capítulo. Aparecerá en PlayStation 3 el próximo año. Se rumorea que el protagonista podría ser Chris Redfield, de Resident Evil 2 y Code: Veronica.



¿SABÍAS QUE...

EXISTEN VERSIONES de varios juegos de la saga que nunca llegaron a ver la luz? Concretamente una del segundo, en la que Claire era sustituida por una tal Eliza y aparecían nuevos enemigos, y hasta tres del cuarto capítulo. Una de ellas acabó convirtiéndose en Devil May Cry.
EL CAMBIO DE NOMBRE del juego con respecto a la versión japonesa se debe a que el término Biohazard está registrado por una banda de rock?
EL PRIMER RESIDENT EVIL está influenciado por un antiguo juego de NES llamado Sweet Home?
EN RESIDENT EVIL 2 la palabra REDRUM («murder» al revés) aparece pintada en una pared, al igual que sucede en la película El Resplandor?
SHINJI MIKAMI, productor de la saga, estaba en contra de llamar a Resident Evil 3 con este nombre? Él pensaba que Resident Evil Code: Veronica era en realidad la auténtica tercera entrega, ya que hacía avanzar más la historia que el juego de PSone.
EN RESIDENT EVIL 4 aparece una pistola llamada Killer 7, en referencia a otro de los juegos de Capcom?
EXISTEN VARIOS MANDOS de control específicos para jugar a los Resident Evil? El último de ellos pensado para la cuarta entrega y con forma de sierra mecánica.
APARECIÓ UNA VERSIÓN especial del primer juego subtitulada Director's Cut y que incluía nuevos ángulos de cámara, secuencias de vídeo y una demo de la segunda entrega?





BRUCE MCGIVERN > Personaje central de Resident Evil: Dead Aim. Llega a un transatlántico de Umbrella infestado de zombis para acabar con todos los planes de la corporación.

CHRIS REDFIELD Debutó junto a la saga, y más tarde volvió a aparecer como personaje jugable en Code Veronica donde su hermana le cedía el protagonismo.

LEON S. KENNEDY > Debutó en el segundo capítulo, y se pasa la cuarta entrega buscando y protegiendo a la hija del presidente. Un chico con recursos.

PERSONAJES

Desde que Jill y Chris inauguraran la saga, multitud de protagonistas han aparecido en los variados capítulos de la saga. Además, es costumbre que muchos de ellos repitan aparición, como ocurre con Claire o Leon. Lo que no cambia es la forma que tienen de acabar con los zombis, a tiro limpio, y el odio que sienten hacia la corporación Umbrella, origen de todos los males que les acechan.

Tras cuatro capítulos que seguían la historia del *T-Virus* y sus consecuencias, parecía que la cosa no daba para más. Tras varios años de desarrollo, el «padre» de la criatura decidió tomar las riendas y cambiar por completo la dirección que hasta el momento había tomado la saga. El resultado fue *Resident Evil 4*, uno de los mejores juegos de acción de la historia, y un salto de gigante dentro del género. Ahora sólo queda esperar a otro nuevo salto, el de la próxima generación. Veremos de lo que es capaz *Umbrella* en este nuevo formato, y de los esfuerzos de los protagonistas de siempre y de los que están por llegar para detenerla. Mientras tanto, no estaría de más revisitar los capítulos pasados para darse cuenta de todo lo que ha aportado esta serie de juegos al panorama actual del videojuego.

Resident Evil La Película

LOS ORÍGENES DE LA INFECCIÓN

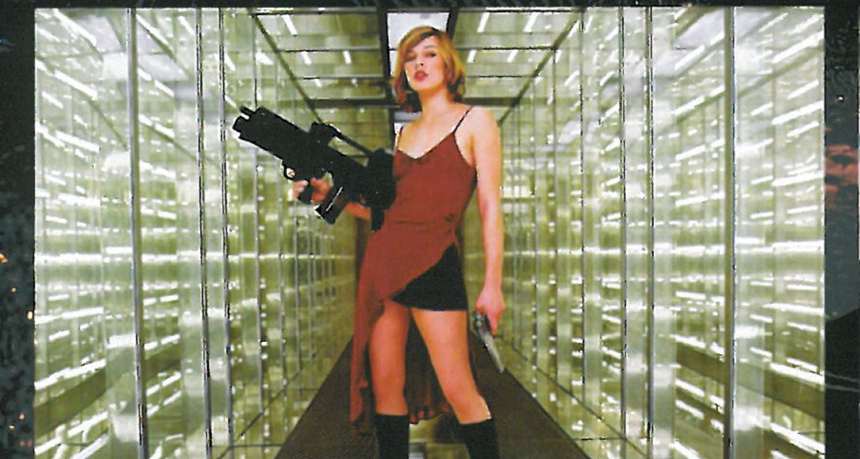
Milla Jovovich se convierte en una particular versión de Alicia en un país en el que las maravillas han sido sustituidas por zombis...

POR SUPERNENA

RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN

Según el guionista, la primera película fue concebida como un prólogo de la historia que se desarrolla en los videojuegos, la segunda amplía estos acontecimientos y la tercera se adelanta varios años al argumento de las entregas lúdicas. Milla Jovovich repite en el papel de Alice, Oded Fehr vuelve a ser Carlos Oliveira y Ali Larter y K-Mart se pondrán en la piel de Claire Redfield y Spencer Locke, respectivamente. Se está rodando en Méjico, pero la acción transcurrirá en una desolada ciudad de Las Vegas. Llegará a los cines norteamericanos en septiembre de 2007.









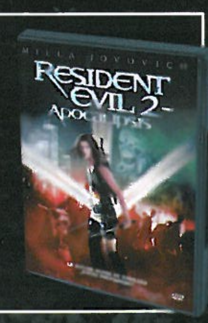


ZONA CERO > Esta película iba a llevar el subtítulo de «Ground Zero», pero se desechó la idea tras los atentados del 11-S.

En 2002, protagonizada por la escultural Milla Jovovich y adelantándose unas cuantas temporadas a la moda de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos, llegó la primera película de *Resident Evil*. Su argumento desvelaba algo que los juegos nunca mostraron: el momento en que el *T-Virus* escapó del control de *Umbrella* y comenzó a infectar a los humanos, convirtiéndoles en criaturas sedientas de sangre. La acción transcurre en unas instalaciones de la corporación conocidas como La Colmena. La única vía de escape para Alice y el grupo de supervivientes será llegar a la Reina Roja (un sistema de seguridad de una compleja inteligencia artificial) y tratar de neutralizarla para desbloquear la salida del recinto. En su camino tendrán que hacer frente a incansables hordas de zombis.

RESIDENT EVIL 2 APOCALIPSIS

La segunda entrega de la saga, esta vez ambientada en la calles de Raccoon City es el regalo que este mes hemos elegido para ti. Conoce el argumento de la película, algunas curiosidades y el contenido adicional del DVD adjunto en la página 6.




16+
www.pegi.info
PSP
syphonfilter DARK MIRROR
16+
Oficialmente, nunca sucedió.
yourpsp.com/darkmirror
Tú no existes. Tu misión debes borrarla para siempre de tu mente. Tus actos deberán saltarse toda norma conocida de combate. Localiza y destruye el Proyecto "Dark Mirror" en 30 peligrosas misiones que te harán dudar si estás vivo. ¿Aliados? ¿Refuerzos? Olvídate. Tan sólo cuentas con la última tecnología en armas. El mundo no puede saber nada, pero te necesita.
Lanzamiento 30 de agosto



Japón

POR LAST MONKEY

Si la industria del videojuego en España fuera tan importante como en Japón, seguramente habría producciones sobre la Reconquista... Como no es así, tendremos que conformarnos con la época feudal nipona.

ARTE > El diseño de los personajes sigue corriendo a cargo del prestigioso artista Makoto Tsuchibayashi, que ha trabajado anteriormente en la saga Devil May Cry entre otras.

TOP 5

1. BATTLE STADIUM D.O.N. (NAMCO BANDAI)
2. PERSONA 3 (ATLUS)
3. JIKKYOU PRO BASEBALL (KONAMI)
4. APE ESCAPE MILLION MONKEYS (SONY C.E.)
5. XENOSAGA EPISODE III (NAMCO BANDAI)

LOS + ESPERADOS

1. NARUTO: KONOHA SPIRITS (NAMCO)
2. SHINING WIND (SEGA)
3. DAWN OF MANA (SQUARE ENIX)
4. CHAOS WARS (IDEA FACTORY)
5. METAL SLUG 6 (SNK)





PS2



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
GÉNERO: **ACCIÓN**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **27 JULIO 2006**

SENGOKU BASARA 2

TENEMOS DEVIL KINGS PARA RATO

Cuando una idea goza de un gran éxito, es lógico que surjan imitaciones. Eso debió pensar **Capcom** cuando el año pasado lanzó en Japón la primera entrega de *Sengoku Basara*, una copia bastante descarada de la saga *Dynasty Warriors* de **Koei**. La mayor diferencia que aportaba esta producción era el hecho de que la historia se desarrollaba en Japón en lugar de en China. Además, el rigor histórico no se hacía tan evidente como en la serie de **Koei**, ya que los personajes tenían un diseño y unos poderes bastante fantásticos. Los responsables de la producción habían trabajado anteriormente en *Devil May Cry* y *Resident Evil 4*, algo que la gente de **Capcom** se encargó de airear a los cuatro vientos al publicitarlo, aunque el juego no tuviera mucho que ver con ninguno de los dos. Ahora hace acto de presencia en Japón esta continuación que vuelve a colocarte en la época *Sengoku* (la misma que en *Samurai Warriors*). Durante la misma, el territorio nipón se encontraba dividido en multitud de pequeños estados gobernados por un «señor de la guerra». Y claro, no podían estarse quietos, así que se dedicaban a combatir entre ellos. A tu disposición cuentas con una gran variedad de estos personajes, cada uno con su arma característica (espadas, hachas, martillos e incluso armas de fuego), su ejército propio que le sigue y una lista de movimientos mucho más amplia que en la anterior edición. *Combos* de todo tipo, ataques especiales, magias... Todo valdrá para acabar con los cientos de enemigos que pueblan los inmensos niveles. La parte estratégica está bastante menos presente que en la saga de **Koei**, con el objetivo de hacer el juego más frenético y divertido, y sobre todo basado en la acción. La banda sonora seguirá yendo por libre, con temas de *rock* interpretados por bandas actuales de gran popularidad en Japón.

«NUEVOS PERSONAJES Y MUCHA ACCIÓN»



TÁCTICA
> Aunque no llega al nivel de profundidad de la saga Dynasty Warriors, en Devil Kings 2 podrás ver la evolución de tu ejército sobre el mapa, e incluso decidir cuál será tu próximo movimiento.









KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX MAX

«MUSCULOCAS» EN ACCIÓN

Aunque no sea muy popular por estos lares, la serie de *anime Kinnikuman* lleva muchos años proporcionando a los jugadores nipones toda clase de títulos para sus consolas. Incluso han podido ver a sus protagonistas disparando en matamarcianos como si de naves de *R-Type* se trataran. En esta nueva producción hacen lo que mejor saben: pelear. Combates al más puro estilo *wrestling* donde estos forzudos ejecutan todo tipo de movimientos imposibles haciendo gala de un gran sentido del humor.



VIVA LA CREATINA > Los protagonistas del juego han pasado muchas horas en el gimnasio a juzgar por su constitución.

PS2



COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **AKI CORPORATION**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **27 JULIO 2006**

MELTY BLOOD ACT CADENZA

LAS 2D NO ESTÁN MUERTAS (DEL TODO)

PS2



COMPAÑÍA: **ECOLE**
DESARROLLADOR: **TYPE MOON**
GÉNERO: **LUCHA**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **10 AGOSTO 2006**

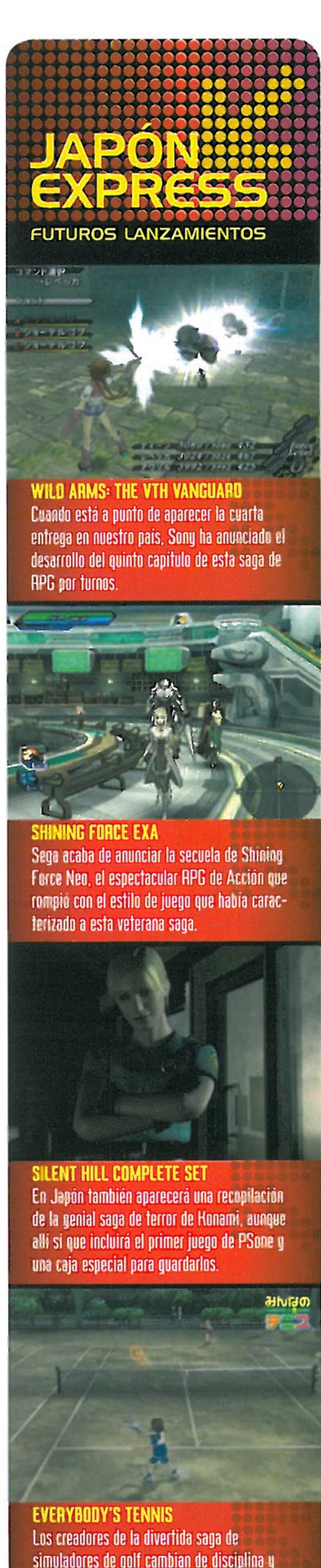


El término «doujin» se aplica en videojuegos a aquellas producciones creadas por *fans* no profesionales. Este era el caso del juego que nos ocupa. Sin embargo, alcanzó tanto éxito que un grupo de programación decidió adaptarlo a recreativa bajo la placa *Naomi*, y ahora llega su correspondiente conversión a **PS2**. Lucha bidimensional con personajes *anime*, espectaculares magias y sabor de lo más clásico.

AKIHABARA BLUES

Ahora que la conversión de Half-Life 2 ha sido anunciada para PlayStation 3, cabe destacar que los jugadores de recreativas nipones pueden disfrutar de una particular versión llamada Survivor. El aspecto de la máquina es así de impresionante.





JAPÓN EXPRESS

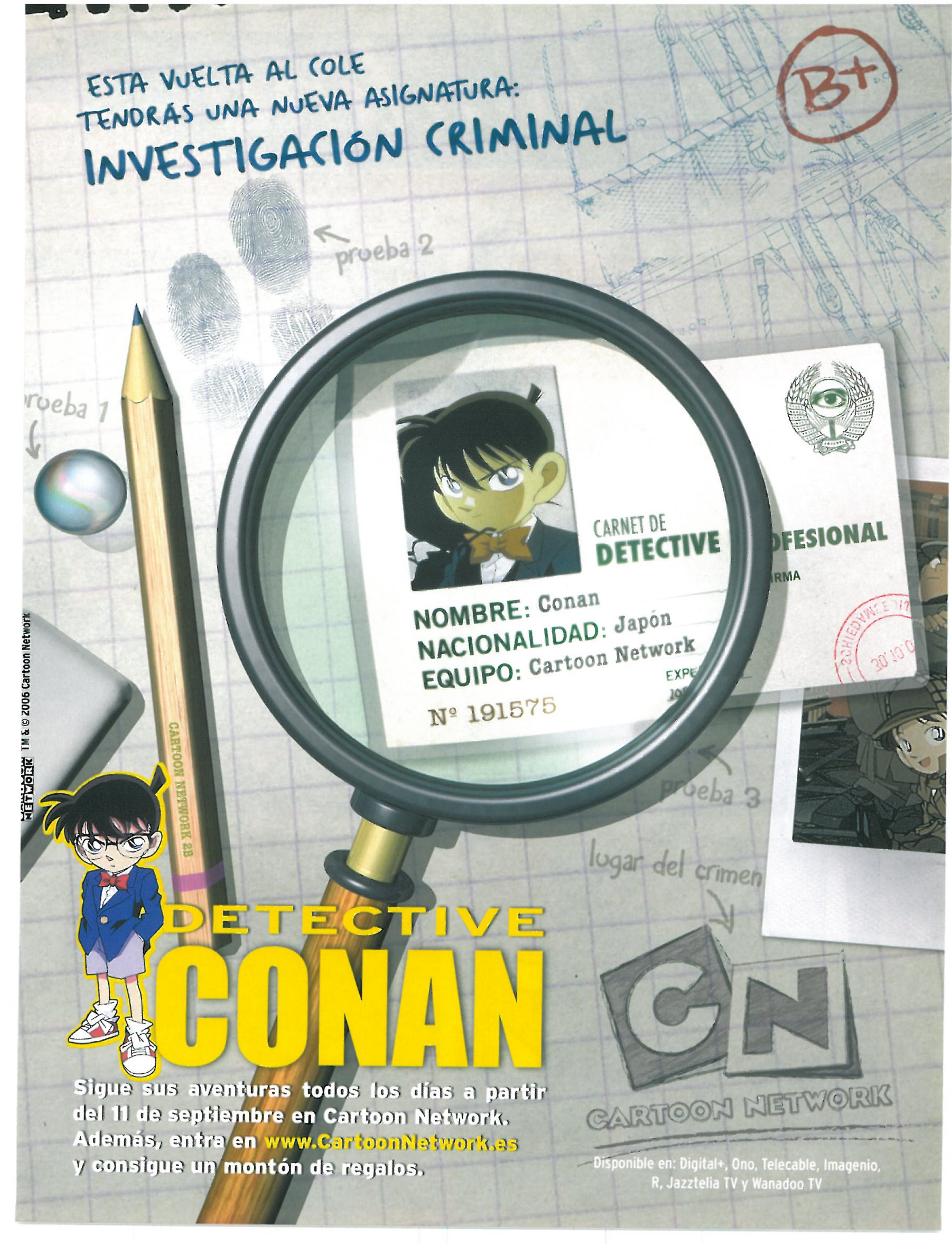
FUTUROS LANZAMIENTOS

WILD ARMS: THE VTH VANGUARD
Cuando está a punto de aparecer la cuarta entrega en nuestro país, Sony ha anunciado el desarrollo del quinto capítulo de esta saga de RPG por turnos.

SHINING FORCE EXA
Sega acaba de anunciar la secuela de Shining Force Neo, el espectacular RPG de Acción que rompió con el estilo de juego que había caracterizado a esta veterana saga.

SILENT HILL COMPLETE SET
En Japón también aparecerá una recopilación de la genial saga de terror de Konami, aunque allí sí que incluirá el primer juego de PSone y una caja especial para guardarlos.

EVERYBODY'S TENNIS
Los creadores de la divertida saga de simuladores de golf cambian de disciplina y se centran ahora en el tenis con esta nueva producción.

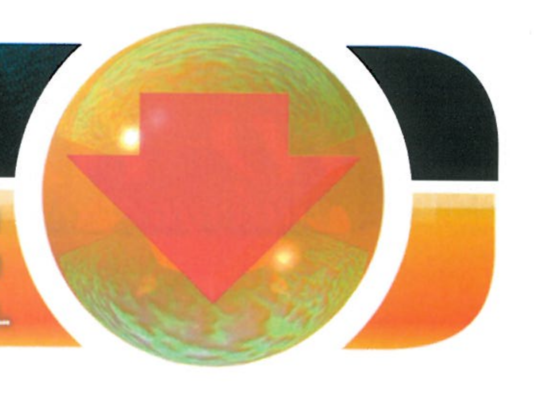


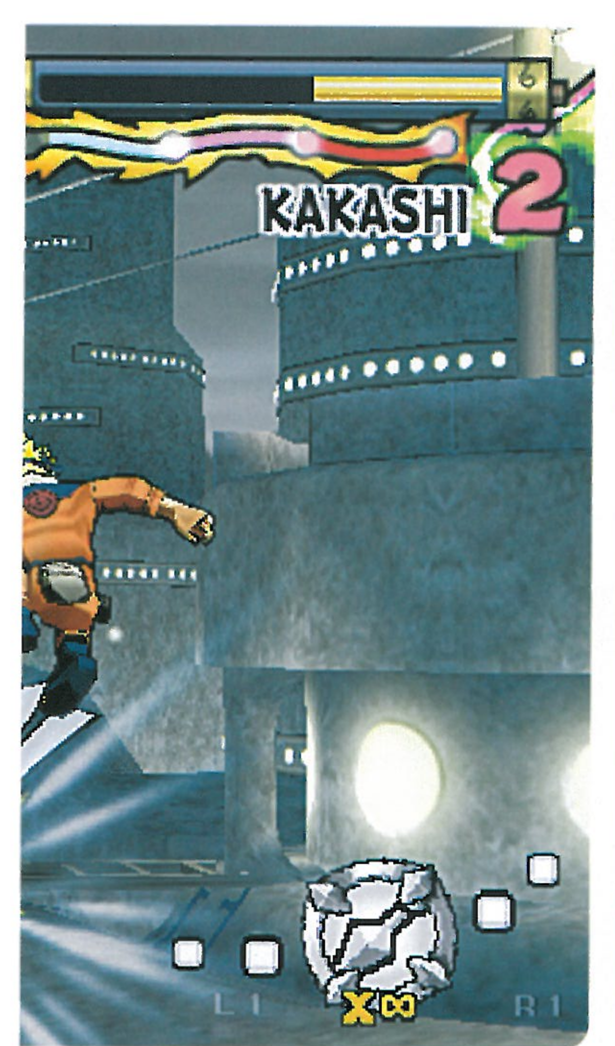
ESTA VUELTA AL COLE
TENDRÁS UNA NUEVA ASIGNATURA:
INVESTIGACIÓN CRIMINAL
B+
prueba 2
prueba 1
prueba 3
lugar del crimen
CARNET DE
DETECTIVE
OFESIONAL
NOMBRE: Conan
NACIONALIDAD: Japón
EQUIPO: Cartoon Network
Nº 191575
CARTOON NETWORK 2B
DETECTIVE
CONAN
Sigue sus aventuras todos los días a partir
del 11 de septiembre en Cartoon Network.
Además, entra en www.CartoonNetwork.es
y consigue un montón de regalos.
CN
CARTOON NETWORK
Disponible en: Digital+, Ono, Telecable, Imagenio,
R, Jazztelia TV y Wanadoo TV
TM & © 2006 Cartoon Network

GO NINJA, GO! > Catorce personajes disponibles para que luches con tu preferido. Podrás elegir entre Naruto, Sasuke, Sakura, Kakashi, Rock Lee...



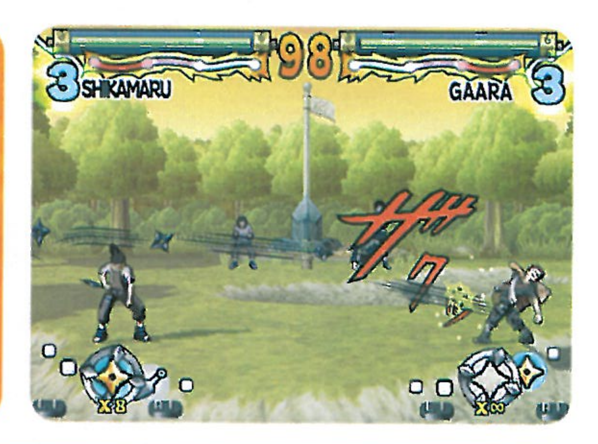
En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...







CAMPO DE BATALLA > Doce escenarios interactivos estructurados en diferentes planos o alturas para explotar al máximo las dos dimensiones.





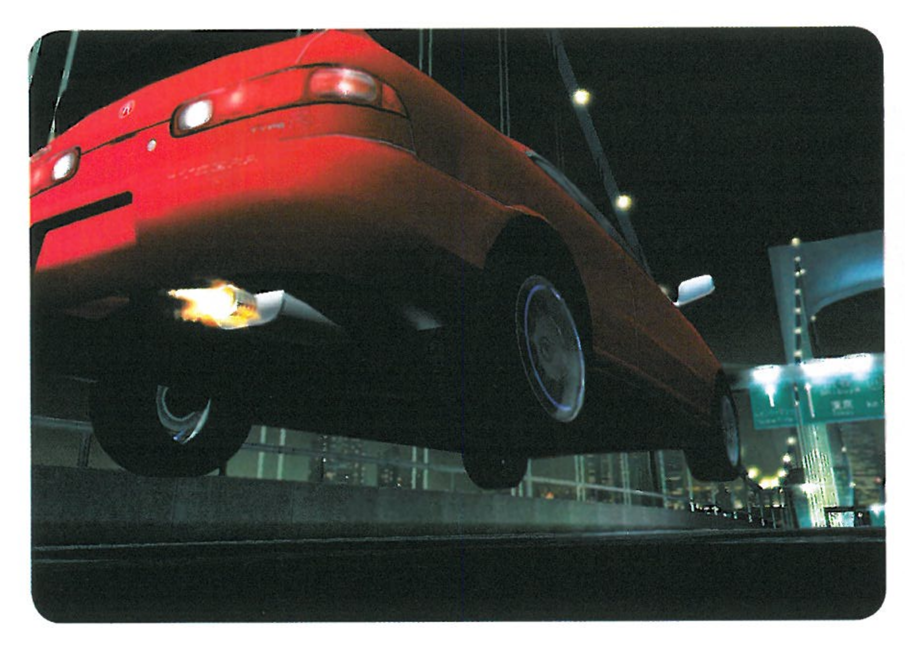
NARUTO: ULTIMATE NINJA

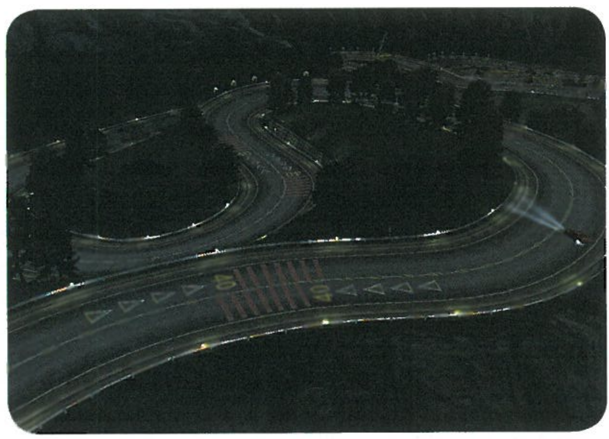


PS2 FECHA DE SALIDA NOVIEMBRE 2006

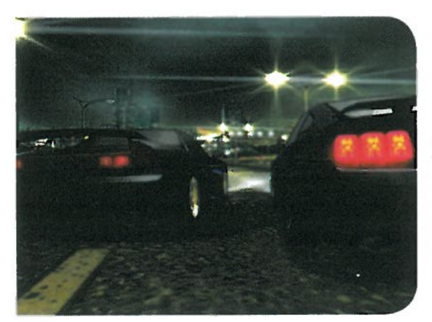
¡Qué ganas teníamos de dar esta noticia! Por fin *Naruto* se escapa de nuestras páginas de Japón y Universos Alternativos para aterrizar directamente en **PS2** con la esperadísima versión PAL de ***Ultimate Ninja***, el primer título de la trilogía *Narutimate Hero*. Si eres uno de los miles de *fans* de *Naruto* en nuestro país, probablemente ya sepas que se trata de un juego de lucha en dos dimensiones, protagonizado por el joven *ninja* (o cualquiera de los otros 13 personajes disponibles) en el que tendrá que hacer uso de su *chakra* para desplegar ataques cada vez más potentes. Durante el combate podrás no sólo recurrir a tus habilidades cuerpo a cuerpo, sino también podrás hacer uso de múltiples armas, pedir la ayuda de otros personajes para realizar *combos* conjuntos o aprovechar los poderes de los diferentes ítems que te dan los espectadores. Además, según progreses irás desbloqueando vídeos, pistas de audio, cartas coleccionables...

DE TODOS MODOS > Además de los enfrentamientos a dobles, el juego te permite seguir el modo Historia, aumentar tu rango como ninja realizando diversas misiones o preparar los mejores golpes en el modo Práctica.

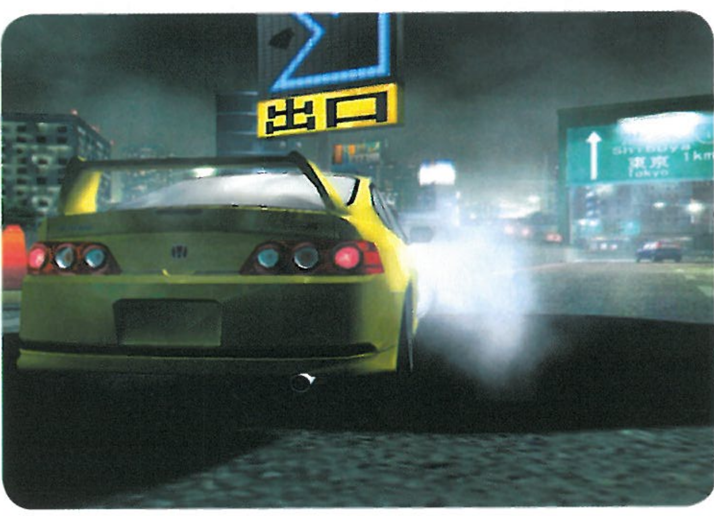




■ **¿TOKYO QUÉ? >** El Drifting es un estilo de conducción originario de Japón en el que la clave reside en el deslizamiento de las ruedas traseras para realizar espectaculares derrapes. Así, los coches llevan la suspensión modificada y las pistas son cortas, con muchas curvas y rociadas con agua antes de cada carrera.







■ **PIMP MY RIDE >** Contarás con más de cien tipos de neumáticos licenciados y trescientos kits de compañías JDM reales para modificar cada vehículo tanto en aspecto como en rendimiento.

THE FAST AND THE FURIOUS TOKYO DRIFT



PS2/PSP FECHA DE SALIDA Q1 2007

Aunque la tercera entrega cinematográfica de *The Fast & The Furious* lleva ya unas semanas en cartelera, su versión lúdica aún se hará esperar unos meses. Ambos transcurren en un universo común pero no comparten ni título ni argumento. Así, mientras que la película recibe el sobrenombre de *Tokyo Race*, el videojuego se queda con ***Tokyo Drift***, adelantando el tipo de carreras que en él podrás disputar y con el que sus creadores pretenden desmarcarse un poco del resto de títulos de un género que comienza a estar algo saturado. Lo que no podía faltar es la posibilidad de modificar cada coche con más de un centenar de neumáticos licenciados y trescientos *body kits* de compañías japonesas. Además, su catálogo incluirá prototipos y vehículos clásicos.



Próximamente a la venta

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II



LA OSCURIDAD NUNCA DOMINARÁ NUESTROS CORAZONES



Prepárate para unirte a tus héroes preferidos en una épica batalla contra los malvados Sincorazón. Viaja con Sora, Donald y Goofy a increíbles mundos de Disney como El Rey León, La Bella y la Bestia, Tron y muchos más. Lucha contra la oscuridad que los amenaza usando poderosas nuevas técnicas, hechizos y combinaciones de ataques. ¡Disfruta de una inolvidable aventura con un extenso reparto de más de cien personajes de Disney e invitados especiales!



PlayStation.2

www.kingdomhearts2.eu.com

SQUARE ENIX.







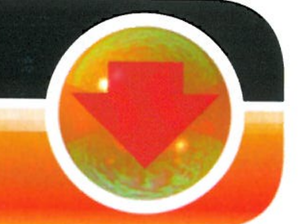
LA MANO DE DIOS > Cuando notes un resplandor en tu mano derecha sabrás que ha llegado el momento de sacarla a pasear y noquear a los enemigos con espectaculares golpes.

UN TIPO CON CARISMA > Las buenas intenciones de Jean serán recompensadas con unos poderes sobrehumanos, que tendrá que utilizar para acabar con todos los demonios que se interpongan en su camino.

GOD HAND

PS2 FECHA DE SALIDA FEBRERO 2007

Un día cualquiera, un viajero llamado Jean caminaba por un paraje desértico. Alertado por los gritos, descubre a una mujer que está siendo atacada por unos villanos y decide acudir en su defensa. Gracias a su intervención ella consigue escapar, pero los bandidos desatan toda su furia sobre Jean, dejándole maltrecho, agonizante y sin una de sus manos. Al despertar descubrirá que cuenta con todas las extremidades... Algo extraño ha sucedido: al final de su brazo derecho ya no se encuentra su propia mano sino... ¡la mano de Dios! Esto, que podría parecer la sinopsis de una peli de Jackie Chan, no es sino el argumento del próximo título de **Clover Studios**, dirigido por el propio Shinji Mikami. El juego tiene una estética colorista con cierto aire de *western*, y su mecánica se basa en sucesivas luchas cuerpo a cuerpo donde podrás desplegar todo un repertorio de *combos* basados en patadas, puñetazos y golpes especiales. Y sin dejar de lado el elemento cómico, algo a lo que ya nos tienen acostumbrados los creadores de *Viewtiful Joe*.



SAINT SEIYA: THE HADES

PS2 · FECHA DE SALIDA OTOÑO 2006

Los Caballeros Del Zodíaco vuelven a lanzar su ataque en tu **PS2**. Después de *Saint Seiya: El Santuario*, llega ***The Hades***, un nuevo juego de lucha con batallas en 3D basado en la historia que se desarrolla en la serie manga homónima, que ya ha sido trasladada al *anime*. De esta forma, el juego sigue el argumento de éste pero lo acompaña de secuencias de vídeo extraídas directamente de la serie animada en cuestión. Los hechos arrancan con el levantamiento de los Espectros de Hades contra el templo de Atenea, ayudados por los Santos de Oro que cayeron en la Batalla de las Doce Casas. ***Saint Seiya: The Hades*** promete más modos de juego, un sistema Cosmos mejorado y nuevas técnicas de combate basadas en los «ataques a velocidad relámpago». Los escenarios han visto ampliadas sus dimensiones para que las posibilidades del juego no queden limitadas en la lucha cuerpo a cuerpo y haya sitio para un amplio repertorio de ataques a distancia.



EL COLOR DE LA TRAICIÓN > Para acabar con Atenea, Hades resucita a Máscara de la Muerte de Cáncer, Saga de Géminis, Shura de Capricornio, Camus de Acuario y Afrodita de Piscis. Sus armaduras tornan del color dorado al púrpura y reciben el nombre de *sapuri* (traidor).







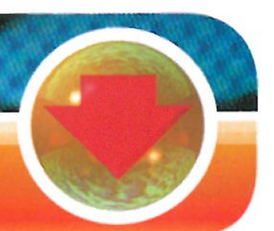
Athena Exclamation!

CUENTO DE HADES > El argumento está extraído directamente de la última serie del anime, conocida como The Hades y dividida a su vez en dos capítulos: Santuario e Infierno. El juego se queda un poquito antes de llegar al final de la historia, para mantener la emoción del anime.

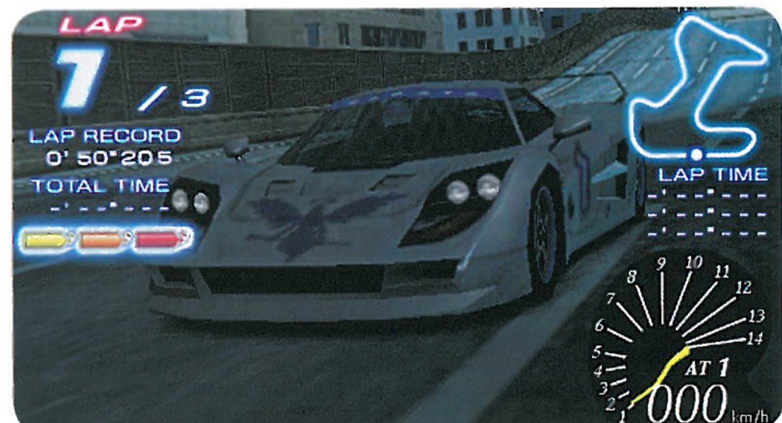
MU 0 SAGA 1

Now loading

videojuegos para soñar







■ CARRERAS AD HOC > Como en la primera entrega podrás disputar carreras de hasta 8 jugadores simultáneos gracias a la tecnología inalámbrica.

■ DE PELÍCULA > La secuencia de introducción de Ridge Racer fue sin duda una de las grandes tarjetas de presentación de la espectacular resolución de la pantalla de PSP. ¿Será la nueva intro capaz de volverte a dejar con la boca abierta?

RIDGE RACER 2

PSP FECHA DE SALIDA Q4 2006

Como quien no quiere la cosa, ha pasado ya un añito desde que **PSP** hiciera su esperado debut en el Viejo Continente. Desde entonces, muchos han sido los usuarios que han apostado por *Ridge Racer* para acompañar la compra de su portátil. Conscientes de ello, los programadores de **Namco** (ahora **Bandai Namco**) están a punto de lanzar una nueva entrega de su popular franquicia. La secuela incluirá tres nuevos modos de juego llamados *Duel*, *Survival* y *Arcade*. En este último, el objetivo será llegar a una meta en un tiempo determinado, de forma que irás ganando segundos a medida que vayas alcanzando *checkpoints*. ***Ridge Racer 2*** promete un total de 18 pistas no incluidas en el primer título de **PSP** entre las que encontrarás trazados de las versiones de sobremesa. El amplio catálogo de vehículos continúa siendo marca de la casa: además de las categorías especiales desbloqueables, hallarás seis clases de coches con tres automóviles de inicio en cada una.

■ NOVEDADES > Ridge Racer 2 promete el triple de horas de juego que su predecesor, nuevos coches, modos de juego y más circuitos que en ninguna otra entrega de la franquicia.


PlayStation 2
HAY COSAS QUE TUS OJOS
NO QUERRÁN VER.
Una isla abandonada cubierta de niebla. Una sirena de fondo. Y un mar coloreado de un tono rojo siniestro. Los diablos asesinos han notado tu presencia y tú, para descubrir los misterios de esta oscura isla, tendrás que recurrir al Sight-jacking, una habilidad que te permitirá ver a través de los ojos de tus enemigos. Así que mientras los demonios te persiguen tendrás dos opciones: contemplar el horror de tu propia muerte o enfrentarte a ellos para acabar con la pesadilla. Tú decides.
FORBIDDEN SIREN 2
forbiddensiren2.com
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
FORBIDDEN SIREN 2
18+
Forbidden Siren™ 2 © 2006. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Forbidden Siren is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

KINGDOM HEARTS II

REGRESO A LOS MÁGICOS MUNDOS DE COLOR



PS2

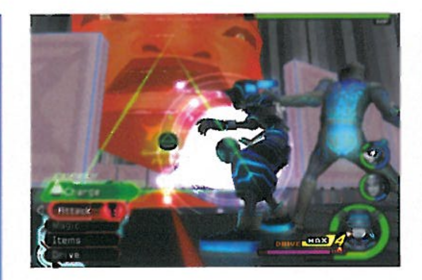
COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX/DISNEY**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

Pese a no ser apreciado por los *fans* más acérrimos de **Square Enix** como un título capaz de rivalizar con la saga *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, el primer *Kingdom Hearts* gozó de un tremendo éxito en todo el mundo. La fusión de los universos más populares de la «fábrica de sueños» con el saber hacer de los programadores de la compañía nipona dio como resultado un *Action RPG* accesible a todos los públicos, bello y vibrante como ninguno. Su secuela no podía hacerse esperar y, tras aparecer durante las navidades pasadas en Japón, llegará hasta España de la mano de **Proein** el próximo mes de octubre. Si ya jugaste al primero sabrás que, pese a lo que pueda parecer, la historia que subyace tras tanta profusión de colorido y personajes entrañables es bastante compleja. Y el comienzo de ***Kingdom Hearts II*** no puede ser más desconcertante. Comenzarás encarnando a un joven llamado Roxas en *Twilight Town*. Como si de un prólogo se tratara, los seis días en los que se divide esta parte del juego te pondrán en contacto con la mecánica de juego de esta secuela a base de participar en todo tipo de trabajos y pruebas por la ciudad. Él y su grupo de amigos se encontrarán con personajes conocidos por los aficionados a la saga *Final Fantasy*, pero tras unas pocas horas todo esto dejará paso al juego en sí, donde volverá a hacer acto de presencia Sora (protagonista de la primera entrega) tras la aparición del logo de esta versión y la auténtica secuencia de introducción. A su lado, cómo no, los fieles Goofy y Donald como personajes no contro-





SUPERVILLANOS > La Hydra de Hércules, el Genio Malvado de Aladdin, Shan-Yu de Mulán o Hades serán sólo algunos de los enemigos finales del juego.







COMO UN SHOOTER > Las secuencias en las que manejarás la Nave Gummi son ahora mucho más divertidas, con enemigos acercándose en todas direcciones y un sistema de puntería mucho más sencillo y efectivo.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

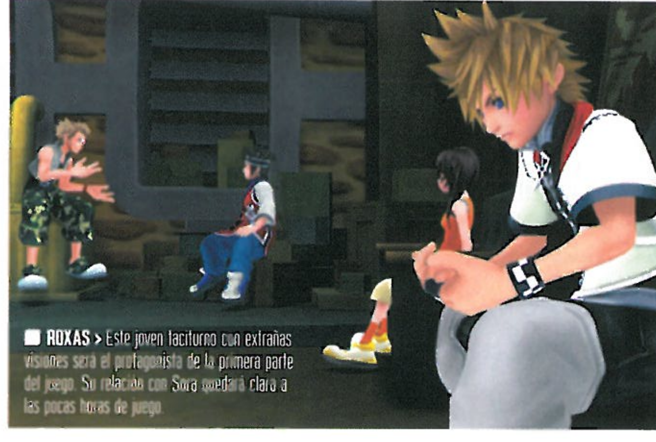
MEJORA TODOS LOS APARTADOS DE LA PRIMERA ENTREGA AÑADIENDO DINAMISMO Y MUCHA ACCIÓN.



¡¡NUEVOS MUNDOS!!







ROXAS > Este joven taciturno con extrañas visiones será el protagonista de la primera parte del juego. Su relación con Sora quedará clara a las pocas horas de juego.





NO SÓLO DISNEY > Aunque las apariciones de los personajes de la gigante norteamericana son las que más llaman la atención, no hay que olvidar que también se incluyen cameos de diversas entregas de Final Fantasy.

lables pero que asistirán en todo momento al joven en los combates. Eso, claro está, siempre que no cuentes con alguno de los aliados «made in» **Disney** o **Square**. Como antaño, el desarrollo del juego está dividido en diversos mundos que visitar de una manera no lineal. El castillo de *La Bella y La Bestia*, La Tierra de los Dragones de Mulán, El Inframundo de Hades, *Halloween Town*, *Port Royal* (de *Piratas Del Caribe)* o Agrabah son sólo algunos de ellos. En cada uno encontrarás al poco de aterrizar a su personaje más popular que se unirá a tu grupo, pudiendo reemplazar a alguno de tus compañeros si lo deseas. Tetsuya Nomura, máximo responsable del proyecto, y el resto de su equipo se han preocupado por dotar a cada uno de estos únicos universos de una ambientación en cuanto a gráficos y música se refiere, que no te hará dudar ni por un segundo de dónde te encuentras. La banda sonora de la compositora Yoko Shimomura se combina a la perfección con las melodías más reconocibles de los filmes que se contemplan en el juego. En cuanto a la mecánica, si bien continúa con la mezcla de exploración y acción de la anterior entrega, se decanta esta vez por este último apartado y sobre todo por un desarrollo mucho más dinámico. Ahora Sora cuenta con muchas más posibilidades de ataque (movimientos «límite», ataques combinados con los miembros de su equipo, *counters*...) y con un uso de los elementos del entorno mucho más variado. Los «cameos» de los protagonistas de las diferentes entregas de *Final Fantasy* también son mucho más numerosos, así como los combates contra enemigos finales y nuevos seres que vienen a unirse a los «sin corazón». Sólo queda esperar que la versión PAL del juego sea tan respetuosa como ocurrió con *Dragon Quest*.

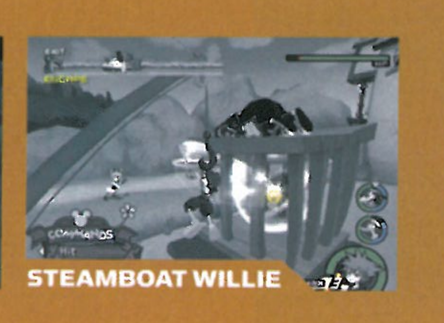
NUEVOS MUNDOS Y MÁS ACCIÓN QUE EN LA PRIMERA ENTREGA



EL REY LEÓN

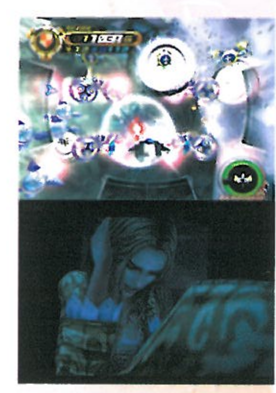


PIRATAS DEL CARIBE



STEAMBOAT WILLIE

CLAVES



1. La «Nave Gummi» a cargo de Chip & Chop seguirá siendo el medio de transporte de Sora y compañía entre los diferentes mundos que tendrán que visitar.

2. Los «cameos» de personajes populares, como Elizabeth Shawn de Piratas Del Caribe estarán a la orden del día. Cada uno con su propia trama argumental.

3. El uso del botón Triángulo cambiará dependiendo de la ocasión y te permitirá realizar todo tipo de movimientos de ataque y de defensa en medio de los combates.



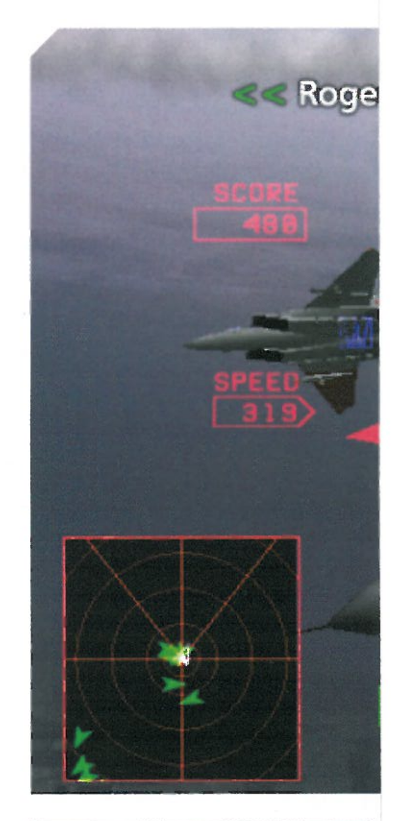


COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **THE ACES PROJECT**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIM. DE VUELO**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

ACE COMBAT THE BELKAN WAR

UNA NUEVA RACIÓN DE SIMULACIÓN AÉREA

La tercera (y probablemente última) entrega de la franquicia *Ace Combat* para **PlayStation 2** nos propone echar la vista atrás, para tomar parte en la guerra de *Belka*, un suceso mencionado en el prólogo de *Ace Combat Jefe De Escuadrón*, el anterior título de la saga. A mediados de la década de los 90, la guerra entre *Belka* y sus vecinos *Ustio* y *Osea* (la patria de cinco millones de pijos) era inevitable. Los belicistas *belkianos* se lanzan a una campaña militar que les enfrentará no sólo a los pilotos *oseanos* (¿o se dice «oseznos»?) sino a una fuerza multinacional de mercenarios, en cuyas filas estás tú, sufrido jugador. Esta trama, alimentada por un sinfín de secuencias de vídeo (muchas de ellas protagonizadas por actores reales, todo una novedad en la saga *Ace Combat*) es el esqueleto que cohesiona las 18 misiones que componen este nuevo simulador de vuelo con corazón *arcade*, de mecánica prácticamente idéntica a sus predecesores. De hecho, incluso los gráficos no aportan ninguna mejora de consideración. La novedad principal de ***Ace Combat: The Belkan War*** reside en la irrupción de escuadras de ases rivales en mitad de algunas misiones. Debido a su elevada inteligencia artificial, abatirlos no será tan fácil como al resto de cazas enemigos. Habilidad y mucha, mucha paciencia serán las armas necesarias para abatir a estos «Top Gun», que son presentados en el juego con su propio escudo de armas y una melodía característica (los primeros en aparecer se acompañan de un pasodoble que provocará más de una carcajada entre los jugadores españoles). Por lo demás, ***The Belkan War*** es lo mismo de siempre, con todo lo bueno y lo malo que eso implica. Bueno en lo que respecta a la jugabilidad, seña de identidad de la saga y como vuelve a quedar demostrado en esta entrega. Y malo en el sentido de que



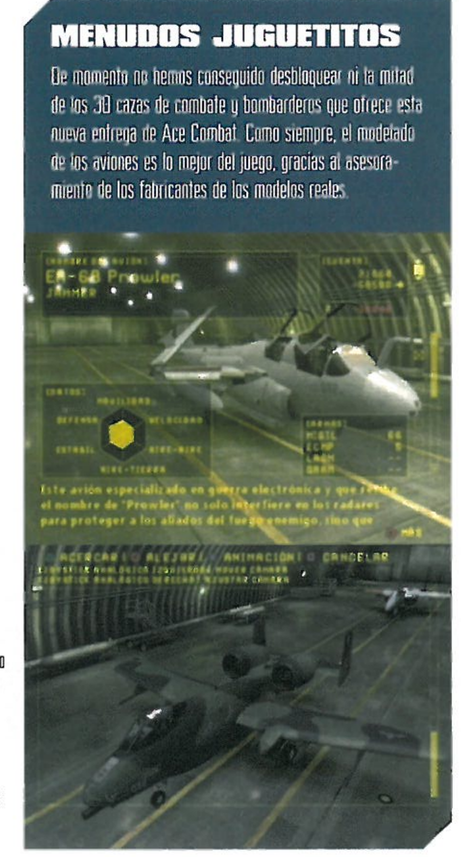






MENUDOS JUGUETITOS

De momento no hemos conseguido desbloquear ni la mitad de los 30 cazas de combate y bombarderos que ofrece esta nueva entrega de Ace Combat. Como siempre, el modelado de los aviones es lo mejor del juego, gracias al asesoramiento de los fabricantes de los modelos reales.



PRIMERA IMPRESIÓN

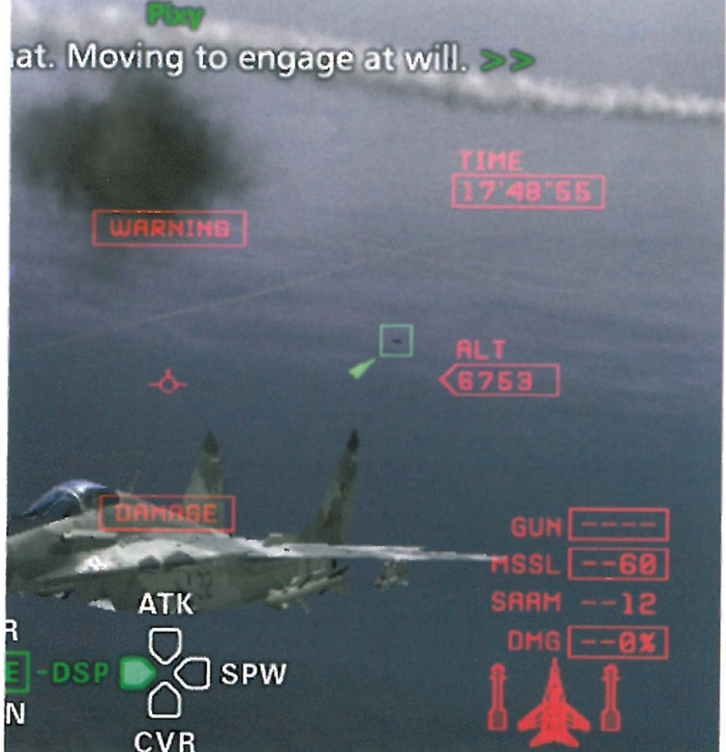


NEMESIS

POCAS NOVEDADES EN ESTA NUEVA ENTREGA DE ACE COMBAT. EL MODO ON-LINE SIGUE BRILLANDO POR SU AUSENCIA.



MONTAÑAS NEVADAS > El realismo y detalle de la orografía continúa siendo uno de los grandes atractivos de la saga Ace Combat. Al menos en lo que respecta a las montañas y valles. Las ciudades son otro cantar...





CAZA MAYOR > A lo largo de las 18 misiones, tendrás que abatir todo tipo de objetivos terrestres y aéreos. Desde tanques y plataformas antiaéreas a cazas rivales y grandes bombarderos. Por muy grandes que sean, no tienen nada que hacer ante un par de misiles «bien dados».







después de seis entregas (tres para **PSone**, tres para **PS2**), la fórmula presenta claros síntomas de agotamiento. **Namco** finiquita la saga en **PlayStation 2** sin haber cumplido uno de los grandes sueños de los *fans* de la franquicia *Ace Combat*: jugar On-line frente a otros usuarios. Sin esta opción, incluso el fan más acérrimo se queda con la sensación de que todo lo que ofrece ***The Belkan War*** ya lo ha visto antes en incontables ocasiones: misiones de escolta, de ataque a objetivos aéreos y terrestres, etc. Indudablemente, y pese a que me gustaría que **Bandai-Namco** (sigo sin acostumbrarme a la fusión de estos dos gigantes) imprimiera de una vez por todas un buen revulsivo a la serie, la recreación de los cazas de combate y bombarderos es impecable. El asesoramiento de las grandes corporaciones aeronáuticas (*Boeing, Northrop Grumman, BAE Systems, Dassault, Lockheed Martin*) y el ministerio de defensa japonés garantiza, una vez más, una absoluta fidelidad a los modelos reales. Otra cosa es su manejo, totalmente *arcade*, lo que volverá a desesperar a los seguidores de la simulación pura y dura; pero tras seis entregas, es algo que todo el mundo ya tiene asumido. En el próximo número intentaremos profundizar un poco más en el universo de ***Ace Combat: The Belkan War*** y, con un poco de suerte, podremos compararlo con el primer *Ace Combat* para **PSP** que, aunque *a priori* cuenta con peores gráficos, sí ofrece algo con lo que soñaríamos los usuarios de **PS2**: duelos multijugador contra otros tres usuarios.

BRIEFING > Otro clásico del universo Ace Combat. En esta pantalla te informarán de todos tus objetivos, tanto en tierra como en el aire. No te lo saltes, porque te será de gran ayuda para decidir qué modelo de avión utilizar en cada misión.

1 Pilotar mitos de la talla del A-10 Thunderbolt, el F-15 Eagle o el F/A-18 Hornet, impecablemente recreados, es uno de los grandes atractivos de este nuevo Ace Combat.

2 Las intros incorporan por primera vez actores de carne y hueso. A través de estas secuencias podrás saber más de los sucesos que provocaron la guerra de Belka.

3 Aunque la mecánica aporte menos novedades de lo que nos gustaría, sigue funcionando como un reloj: el control es impecable, y los duelos contra los ases rivales otorgan la dificultad necesaria para alargar la vida del juego.

¿A FALTA DE ON-LINE...

... bueno es jugar contra un amigo a pantalla partida? Sinceramente, yo creo que no. Pero como amargarse no sirve de nada, al menos podremos echarnos unas risas (pocas, eso sí) contra un colega, combatiendo en diversos escenarios en glorioso split-screen (un venerable invento que ya creíamos haber desechado con el salto a los 128 bits). Eso sí, olvídate de la vista externa, porque no existe en este modo de juego.



DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

PS2

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

EL REGRESO DE LOS DOS HERMANOS

De la mano de **Capcom** llega un artículo de coleccionista, una edición especial de todo un juegazo: *Devil May Cry 3*. Su extrema dificultad le relegó prácticamente a las manos más *frikkis* del videojuego. La compañía intenta ponerle remedio publicando a un precio muy interesante esta entrega. Desde luego, el que no haya catado todavía las excelencias de la tercera aventura de Dante, tiene que aprovechar la ocasión para hacerse con uno de los mejores juegos de todo el catálogo de **PS2**. Y los que ya tengan en sus estanterías una copia de *DMC3* seguro que se preguntarán si las novedades que presentan merecen la pena. Pues bien, la edición especial, además del recargado y grandioso apartado gráfico, y el suculento ejército de enemigos dispuestos a ponerte al límite de tu habilidad, tiene unas cuantas sorpresas reservadas. Se han ajustado los niveles de dificultad, ya no tienes por qué preocuparte de los endiablados jefes finales, un suplicio casi insufrible en el original. Aunque la principal atracción de ***DMC3SE*** es Vergil, el hermano malvado de Dante. Con una actitud tan arrogante como la del protagonista, te va a aportar una nueva forma de vivir el juego. Si eres uno de los afortunados que llegaron hasta el final, ahora podrás hacerlo aprendiéndote el estilo de lucha de Vergil y en tu camino vas a encontrar a un jefe final que antes sólo aparecía en algunas secuencias, a Jester. También se ha dispuesto un nuevo sistema de continuación utilizando órbitas doradas y un modo de juego al más puro estilo *Survival*.

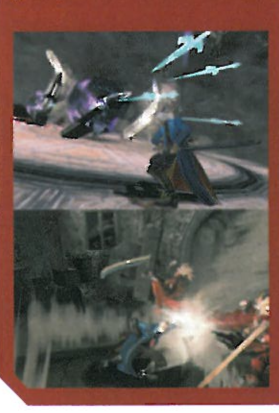




HÉROE CON ACTITUD > Su espíritu rockero le ha llevado a tener como arma hasta una guitarra.

LA OVEJA NEGRA

Vergil es el hermano gemelo de Dante. En esta edición especial de Devil May Cry 3 se convierte en un personaje al que puedes controlar, de hecho es posible elegir entre él o Dante para vivir la aventura. Cuenta con su propio estilo de lucha «Dark Slayer», que te va a gustar y mucho.



FINAL BOSSES > La primera bestia, Cerberus, aparece de forma espectacular y tan sólo es un ejemplo de lo que te espera en este viaje. En la edición especial se ha incluido a Jester como un Final Boss.



PRIMERA IMPRESIÓN



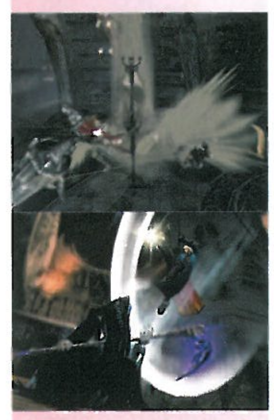
R. DREAMER

SI NO HAS TENIDO LA OPORTUNIDAD DE JUGAR A DMC3, ESTA VERSIÓN TE OFRECE LO MISMO PERO CON UN PERSONAJE MÁS PARA ELEGIR. PRUÉBALO, ES TODO UN JUEGAZO.

CLAVES



1 Acción sin precedentes, con un sistema de combate que coloca al jugador al límite de sus posibilidades.



2 Un motor gráfico que muestra la gran clase que ha precedido siempre a la estética de Devil May Cry, con entornos recargados y bestias de increíble factura.



3 La aparición de Vergil como un personaje jugable, que es la verdadera excusa para que Capcom edite esta edición especial.

CONSTRUYE Y PROGRAMA TU ROBOT

DE ÚLTIMA GENERACIÓN

TU ROBOT



Es el androide más avanzado de su generación que tú mismo **VAS A CONSTRUIR Y PROGRAMAR FASCÍCULO A FASCÍCULO DEL MODO MÁS FÁCIL.**

VE - OYE - HABLA Y SE DESPLAZA

obedeciendo tus órdenes.
Identifica y responde a tu voz. Controlándolo a distancia con tu móvil Bluetooth™ y tu PC/Mac, verás lo que él ve y puedes ordenarle que haga fotos, te traiga algo, etc. Con cada fascículo recibirás una o varias piezas para que tú mismo lo construyas y además descubras el apasionante mundo de la robótica.

TAN FÁCIL DE CONSTRUIR COMO DE PROGRAMAR



VIDEOCÁMARA

MICRÓFONO

PANTALLA DE INFORMACIÓN

MÓDULO Bluetooth®

LED DE COLORES

MÓDULO DEL CEREBRO, LA VISIÓN Y LA PLACA BASE



MANO CON TRES DEDOS





ALTAVOZ

BREADBOARD Y BATERÍAS

HERRAMIENTAS DE MANO INTERCAMBIABLES

SENSOR DE ULTRASONIDOS

LUCES DE POSICIÓN

OFERTA DE LANZAMIENTO 1,99€

YA EN TU QUIOSCO



INFÓRMATE EN: 902 152 364

PLANETA DeAGOSTINI

www.planetadeagostini.es/turobot

con el patrocinio de



PS2



COMPAÑÍA: **505 GAMESTREET**
DESARROLLADOR: **MEDIA VISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**



WILD ARMS 4

LA GRAN SAGA DE MEDIA VISION ENLOQUECE

La desgarrada voz de Filgaia, el eterno mundo que da vida a cada capítulo de *Wild Arms*, vuelve a surcar los cielos tras haber vendido más de dos millones y medio de unidades de una saga que nació en esta yerma tierra gracias a **Media Vision** hace ya diez años. Y ahora, por sorpresa, aparece en Europa su cuarta entrega, plena de innovaciones y más evolucionada que nunca, en la que sus clásicos y básicos cimientos poligonales RPG han sido revestidos de texturas con marcado sabor plataformas, numerosos diálogos a modo de cómic, divertidas fases de exploración acompañadas de *puzzles* y curiosos combates sobre casillas hexagonales. ¿Se han vuelto locos sus programadores? Pues es probable que sí, pero también hay que decir que esta curiosa, intensa y divertida mezcla de géneros y situaciones hace de ***Wild Arms 4*** un RPG dinámico y reconfortante para los sentidos. La historia vuelve a dibujar ante nosotros un cuarteto de carismáticos protagonistas, muy jovencitos (Jude tiene tan sólo trece años y Yulie quince) e idealistas, en busca de la verdad, el destino y en una constante evolución hacia la madurez. Fantasía anacrónica con toques de *western* acompañada del sabor musical de Michiko Naruke y tres compositores más, un motor gráfico poderoso que gestiona entornos de gran tamaño y detalle a 60 *fps.*, así como un desarrollo vertiginoso, muy variado y suficientemente embriagador como para nombrar a ***Wild Arms 4*** digno sucesor de una saga mítica. Lástima que no esté traducido ni doblado al castellano...

CLAVES



1 Wild Arms 4 incluye divertidas fases de plataformas. En ellas podrás ralentizar la acción pulsando R1 para recoger Gella (dinero).

2 Los diálogos entre los protagonistas y el resto de personajes son numerosos, pero ni las voces ni los textos están en castellano. Una auténtica pena.

3 Una vez más los protagonistas de un Wild Arms le sumergen en la aventura gracias a su carisma.



VARIEDAD > Wild Arms 4 te ofrece una gran historia, bellos y sólidos escenarios en 3D, fases de plataformas, numerosos diálogos a modo de viñetas y originales combates sobre casillas hexagonales. ¿Se puede pedir más?



HEX BATTLE SYSTEM

Las batallas tienen lugar sobre siete casillas hexagonales y en cada una de ellas podrán situarse uno o más personajes. Eso sí, protagonistas y enemigos no pueden compartir hexágono. Al comenzar cada combate los participantes serán colocados de forma aleatoria sobre las siete casillas, pero podrán moverse libremente por ellas. Lo que suceda en éstas afectará a todos los personajes que se encuentren en ellas.

PRIMERA IMPRESIÓN



THE ELF

LAS PLATAFORMAS Y LOS COMBATES «HEX» LE DAN IDENTIDAD PROPIA DENTRO DE LA SAGA. ES UNA PENA QUE NO ESTÉ TRADUCIDO...









DIÁLOGOS > A lo largo de la aventura y para desgranar ante ti su elaborado y atractivo guión, las conversaciones entre los personajes del juego estarán representados a modo de viñetas de cómic.

PS2



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **NIPPON ICHI**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **TACTICAL RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**





HUMOR AMARILLO > El juego goza en todo momento de un gran sentido del humor, desde la entrañable familia de Adell hasta los primeros enemigos en forma de pingüino. El desarrollo de la historia está repleto de momentos que le harán esbozar más de una sonrisa.







DISGAEA 2 CURSED MEMORIES

TACTICAL RPG ELEVADO AL CUBO

Nippon Ichi es una de esas compañías que gracias al apoyo de ciertas distribuidoras (en el caso que nos ocupa, **Koei** y **Virgin Play** respectivamente) consiguen hacernos llegar sueños lúdicos que, de otra manera, quedarían relegados al exclusivo mercado japonés. A lo largo de 2005 pudimos disfrutar de entrañables títulos como *Makai Kingdom, La Pucelle: Tactics* o *Phantom Brave*. Ahora le llega el turno a la secuela de todo un referente en el género: *Disgaea: Hour Of Darkness* (**PS2**, 2004). Tras jugar unas horas con *Cursed Memories*, podemos asegurar que el resultado se antoja bastante prometedor. Todos los aspectos del primer título han sido potenciados notablemente: desde el apartado gráfico (una mezcla de entornos 3D con *sprites* bidimensionales de excepcional carisma y diseño), pasando por una banda sonora que ya desde la pantalla de presentación sienta un cálido precedente (una dulce nana te acompañará hasta pulsar *Start*) hasta llegar a una jugabilidad que encierra cientos de horas de diversión para aquellos que sean capaces de aprenderse bien el exigente sistema de combate y sus múltiples variantes. Y es que, las opciones en este aspecto son casi infinitas. Podrás efectuar diferentes *combos* con cada uno de los personajes, realizar ataques en torre (en grupos de un máximo de ocho) y hacer uso de magias e ítems con el fin de potenciar los movimientos. El único pero que hemos encontrado por el momento es la no inclusión del castellano como idioma a elegir. El resto no presenta ninguna pega.



CLAVES



1. Diseño y estética desenfadados de todos y cada uno de los personajes del juego. Las risas están más que aseguradas.
2. Grandes dosis de estrategia y multitud de parámetros a tener en cuenta. Los amantes de los Tactical RPG pueden ir frotándose las manos.
3. Las novedades y mejoras respecto a su predecesor son largas y numerosas. A destacar el número de opciones en combate.

PRIMERA IMPRESIÓN

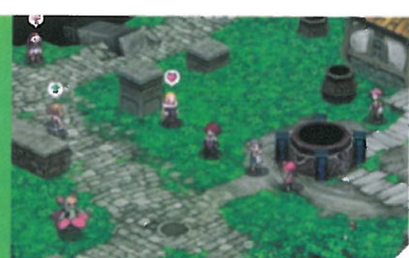
GRADIUS

LOS PURISTAS DEL GÉNERO ESTÁN DE ENHORABUENA. UNA EXCELENTE MEZCLA DE SENCILLEZ TÉCNICA Y BUENA JUGABILIDAD.

ESTE CHICO ES UN DEMONIO

El protagonista principal del juego responde al nombre de Adell, único humano restante en un mundo hechizado por el malvado Lord Zenon. Tu misión desde el principio es clara... Partirás para liberar a tu pueblo de la maldición que lo persigue, pues ¡todos sus habitantes son demonios!







PS2

COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **VOLATILE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**





TU CARA NO ME SUENA > No te esfuerces, el único rostro familiar que encontrarás será el de Michael Madsen. Algún personaje resulta más reconocible que otro pero el rollizo sustituto de Harvey Keitel es infame.

RESERVOIR DOGS

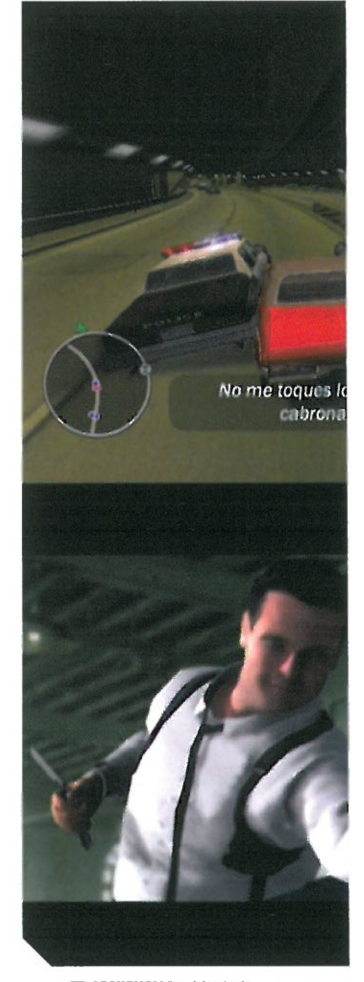
CINCO HOMBRES Y UN PLAN (CASI) PERFECTO

Las conversiones de películas a videojuegos no cuentan precisamente con una buena reputación. Y es que, pese a que normalmente consiguen llegar alto en las cifras de ventas (o si no, que le pregunten a **Electronic Arts** por los títulos de *El Señor De Los Anillos*), muchas veces los estudios de programación trabajan a contrarreloj para llegar a tiempo de acompañar la llegada a los cines y el resultado final apenas es capaz de superar la mediocridad (en este punto optaremos por no citar ejemplos, seguro que ya se te ha venido a la cabeza más de uno). La ventaja de adaptar una película clásica como *El Padrino*, *Scarface* o *Reservoir Dogs* es que se evita la espada de Damocles de la fecha de estreno y que a la hora de crear el videojuego ya se conocen todos los detalles acerca de personajes, escenarios y tramas. El contrapunto es que un título de culto genera mucha más expectación, y es muy difícil ofrecer en él todos los detalles que un fan espera encontrar. Precisamente uno de estos elementos es el que le falta a ***Reservoir Dogs***, y es que, resulta decepcionante que la adaptación de una película tan apoyada en sus personajes y con un reparto tan pequeño sólo cuente con la licencia de uno de los actores. De esta forma, el único «señor» que tendrá el mismo rostro (y la misma voz) que en el la película será Rubio, al que dió vida Michael Madsen. Superado este chasco inicial, hay que reconocer que el juego no está nada mal. El modelado de los personajes parece dejar de lado pretensiones realistas para apostar por unas texturas que casi parecen de plastilina pero, sorprendentemente, resultan bastante atractivas. En

PRIMERA IMPRESIÓN

SUPERNENA

UNA AUTÉNTICA LÁSTIMA QUE NO CUENTE CON LA LICENCIA DE TODOS LOS PERSONAJES. AÚN ASÍ, NOS GUSTA.

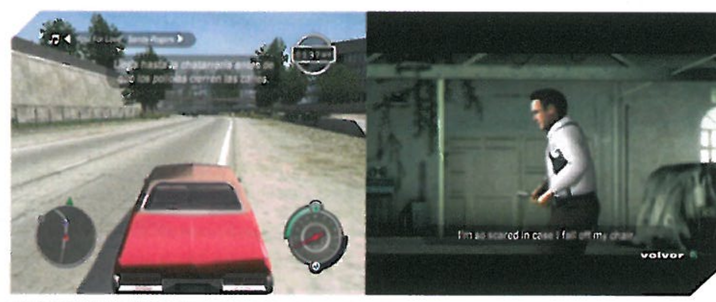


SECUENCIAS > Además de los momentos míticos de la película, podrás ver «escenas inéditas».





PROTECCIÓN DE TESTIGOS > Una de las primeras lecciones que tendrás que aprender será la coacción: amenaza a tus víctimas para que abran cerrojos o puertas, o captura rehenes para intimidar a la policía.



K.BILLY Y EL SUPERSONIDO DE LOS 70 > En las pelis de Tarantino siempre hay alguna escena cuyo recuerdo queda inevitablemente ligado a la música que la acompaña. El juego incluye todos los temas de la banda sonora de forma que podrás escuchar la pista que desees durante las fases de conducción.



CLAVES



1 El juego alterna las fases a pie, en forma de shooter en tercera persona con las de conducción, al estilo Driver o GTA.



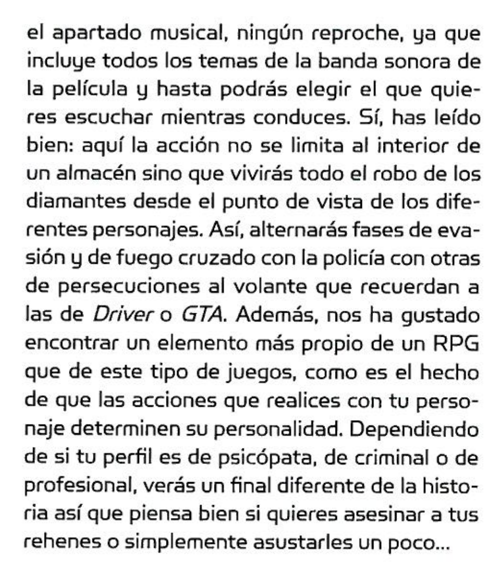
2 Tus acciones determinan si eres un Psicópata, un Criminal o un Profesional. Cada perfil te llevará a un final diferente.



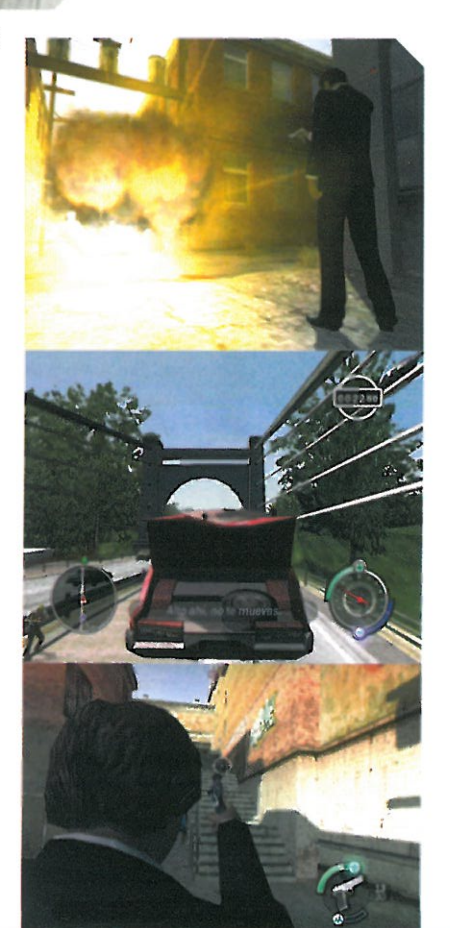


¿SE PUEDE ESCAPAR CON UN POLI EN EL MALETERO? > Ahora la respuesta depende de ti y tu habilidad al volante...



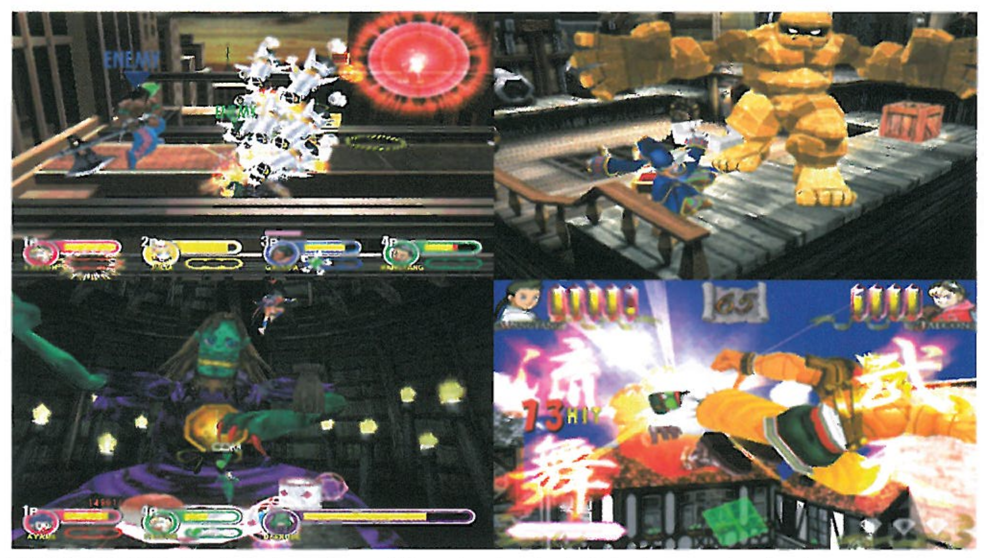


el apartado musical, ningún reproche, ya que incluye todos los temas de la banda sonora de la película y hasta podrás elegir el que quieres escuchar mientras conduces. Sí, has leído bien: aquí la acción no se limita al interior de un almacén sino que vivirás todo el robo de los diamantes desde el punto de vista de los diferentes personajes. Así, alternarás fases de evasión y de fuego cruzado con la policía con otras de persecuciones al volante que recuerdan a las de *Driver* o *GTA*. Además, nos ha gustado encontrar un elemento más propio de un RPG que de este tipo de juegos, como es el hecho de que las acciones que realices con tu personaje determinen su personalidad. Dependiendo de si tu perfil es de psicópata, de criminal o de profesional, verás un final diferente de la historia así que piensa bien si quieres asesinar a tus rehenes o simplemente asustarles un poco...





COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**



ARMAMENTO PESADO > El empleo de cañones y otras armas de fuego, así como la apertura de todas las cajas que encuentres en tu camino sigue siendo una estrategia muy recomendable para acceder a los niveles de los juegos.



PUNCHING-BALLS > Un modo Entrenamiento permite aprender los variados movimientos de los protagonistas antes de entrar en acción.



ESTILO ORIENTAL > El inconfundible estilo anime del juego, aderezado con rasgos de steampunk suave, vuelven a caracterizar a luchadores y decorados.

CLAVES



1. Nada de pasar semanas intentando convencer a los amigos para que compren una copia del juego. Power Stone Collection permite invitar hasta a tres jugadores con un solo UMD en los modos multijugador.

2. 30 nuevas armas e ítems se encuentran repartidos por los escenarios del recopilatorio, acompañando a los ya abundantes objetos (cientos, literalmente) que se encontraban a disposición de los jugadores en los originales.

POWER STONE COLLECTION

MARRULLERÍA MULTIJUGADOR DE TIEMPOS REMOTOS

PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES

DOS DE LOS JUEGOS MÁS RECORDADOS DEL CATÁLOGO DE LA LLORADA DREAMCAST, AL FIN EN VERSIÓN PORTÁTIL.

El dúo compuesto por *Power Stone* y su segunda parte nunca alcanzó el éxito de su más claro contrincante en el acotadísimo género del *arcade* de peleas fantasiosas a cuatro bandas, *Super Smash Bros.* y secuelas. Sin embargo, es uno de los títulos más recordados del catálogo de la extinta Dreamcast, gracias a su frenético ritmo, el inventivo diseño de personajes y decorados, así como la inmediatez de su mecánica. **Capcom** presenta ahora un recopilatorio que incluye las réplicas portátiles de las dos ediciones de la serie, pero con dos importantes añadidos adicionales: por un lado, permite partidas de cuatro jugadores a la vez gracias a la conexión local por *Wi-Fi* de la consola; por otro, los cuatro personajes extra que ofrecía *Power Stone 2* aparecen en la versión portátil de la primera entrega como personajes secretos y desbloqueables (más otros dos adicionales: catorce combatientes en total). Sin duda, el mayor temor de todos los que jugamos a los *Power Stone* originales era que las reducidas dimensiones de la pantalla de **PSP** convirtieran a los combates en un galimatías sin sentido (un poco como pasó en el caótico *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble*). En **Capcom** parece que han pensado en ello: un sencillo sistema permite elegir entre varias posiciones para la cámara, para que puedas escoger el ángulo más cómodo. Todo un detalle.



BOMBER BATTLE > Es el nombre de uno de los minijuegos inéditos exclusivos para esta compilación, acompañando a los que ya formaban parte de los juegos originales.



PS2

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **EYETOY**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

EYETOY: PLAY SPORTS

DESEMPOLVA TU EYETOY... Y TU CHÁNDAL

En esto de los videojuegos los europeos estamos acostumbrados a caminar con (obligada) resignación un paso por detrás de los americanos, y dos de los japoneses. Aún así, compañías europeas como **London Studio** hacen posible que todavía haya títulos que debuten en territorio PAL. La siguiente creación de los londinenses llegará a las tiendas en noviembre y se trata de una nueva recopilación de minijuegos para *EyeToy*, esta vez todos de temática deportiva. La selección incluye deportes más «tradicionales» como el tenis, el boxeo o el béisbol, pero no se queda ahí ya que tendrás que atreverte con el *surf*, el sumo, el tiro con arco... Todo ello, sin olvidar a los apasionados de la velocidad y de la nieve que podrán deleitarse con un catálogo de deportes de motor y de invierno, y los futboleros contarán con una modalidad dedicada por completo al deporte rey del que puedes disfrutar en primicia en la *demo* que incluimos en el número del mes de junio. Y es que, un centenar de minijuegos dan hasta para jugar a los dardos o ponerse en plan *gymkhana* con carreras de sacos y relevos con huevo y cuchara. Al igual que sucede en el deporte, y como recordamos siempre al hablar de un título de este tipo, la forma de disfrutar al máximo es en compañía. En esta ocasión el número de jugadores simultáneos se eleva a ocho y se ha añadido la posibilidad de participar por equipos. No presenta grandes novedades respecto a ediciones anteriores, pero promete hacerte reír y hasta sudar un poco.

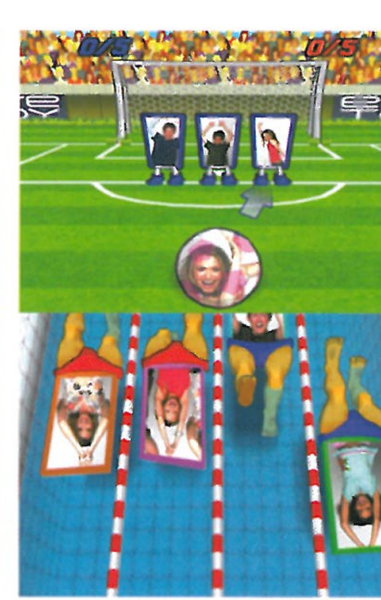


DEPORTES DE INVIERNO > Olvídate un rato del calor deslizándote por la nieve virtual.



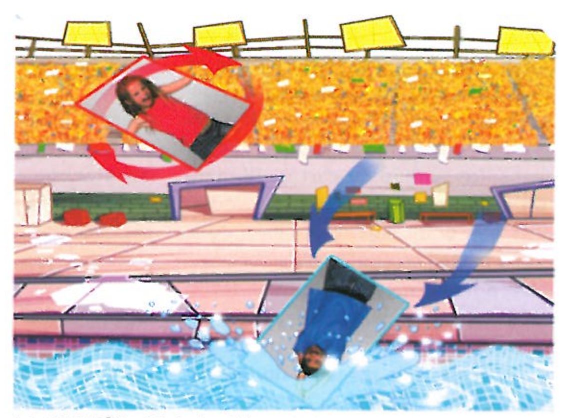


TÍMIDOS ABSTENERSE > Sonríe, los mejores momentos serán fotografiados.









«CENTATLÓN» > Más de cien minijuegos entre los que encontrarás todo tipo de deportes.

PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR RESULTAN TAN DIVERTIDAS COMO SIEMPRE, PERO SE ECHA DE MENOS ALGUNA NOVEDAD.

CLAVES



1. EyeToy: Play Sports te permite elegir entre más de un centenar de pruebas. Podrás disputar algunas de ellas en solitario, pero todo será más divertido con multitudinarias partidas de hasta ocho jugadores.

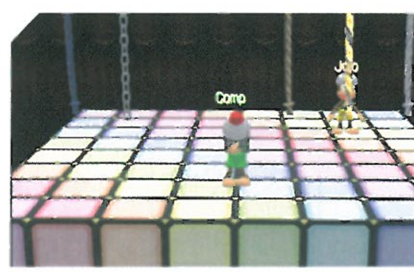
2. Como novedad, esta entrega tiene un modo de Entrar/Salir que permite a un jugador abandonar el juego y reincorporarse más tarde. Además, incluye la posibilidad de disputar algunos minijuegos por equipos.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.I.**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**





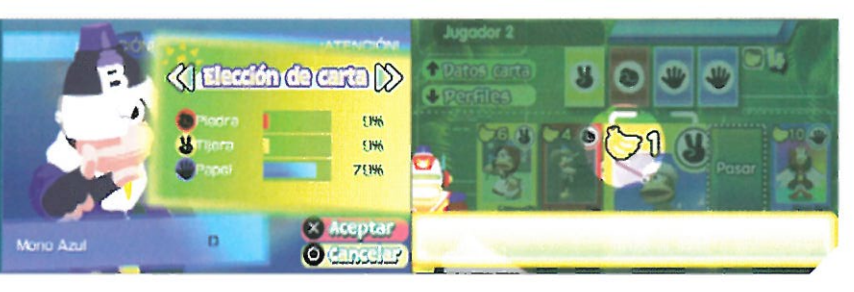


EN LA VARIEDAD ESTÁ LA DIFERENCIA > Hay minijuegos de todos los gustos y para todos los jugadores: desde los «aporrea mandos» hasta los que sólo requieren de un movimiento en el momento justo. Como puedes apreciar, se incluyen muchos míticos, como El Escondite Inglés, la Batalla Naval o el Lanzamiento de Penalty.



UNA BUENA MANO

Estudiar las preferencias o debilidades de los rivales puede ayudarte a vencer con facilidad o a escoger los minijuegos que prefieras. Naturalmente, las cartas que puedas emplear dependerán de tu nivel de «hambre», es decir, del número de plátanos que tengas en ese momento.



CLAVES



1 Las cartas son el motor de todo el juego: por un lado, establecen las distintas pruebas y los combates; por otro, abren secretos según las vayas coleccionando (aproximadamente, unas trescientas).

2 Los dos modos multijugador: comparte tu PSP con el revolucionario sistema «escudo» para ocultar tus jugadas o simplemente conecta dos consolas.

APE ACADEMY 2

REGRESO AL PLANETA DE LOS SIMIOS

PRIMERA IMPRESIÓN

MURRAY

UN JUEGO QUE PROMETE DOSIS ILIMITADAS DE DIVERSIÓN, SAZONADAS CON UNA MECÁNICA ESPLÉNDIDA.

La secuela de uno de los juegos más exitosos de **PSP** está fuertemente influida por la alargada sombra de su antecesor, hasta tal punto que en su intento por distanciarse de ella se introducen unas drásticas novedades que buscan acercarse a su perfecta jugabilidad. Para ello, se apoya en una fórmula muy querida por los japoneses: los juegos de cartas. Sirviéndose de un sistema que conjuga el «piedra-papel-tijera» con el inteligente empleo de la baraja, las dos partes en conflicto (la conexión *Wi-Fi* vuelve a hacer milagros) deben determinar no sólo la suerte del ganador o perdedor por las bonificaciones o penalizaciones de cada mazo, sino hasta la elección de los distintos minijuegos que, dicho sea de paso, aquí siguen gozando de la misma frescura y originalidad ya apreciada en la anterior «Academia». De esta manera, el juego adquiere un componente básico de estrategia ya que te obliga a planificar pormenorizadamente cualquier elección en función de las propias habilidades de cada cual. Se agradece, además, el esfuerzo que se ha hecho por dotar al título de una esencia «rolera» con enfrentamientos definidos y hasta jefes finales que sólo se pueden derrotar una vez hayas subido de nivel. Ganarles supondrá pasar de isla y optar a cartas y secretos mucho más complejos. ¡Quién sabe si al final de tu camino te cruzarás con el temible Mono Rojo, el espejo en el que se miran todos los simios del mundo! Aunque para llegar a él primero probablemente debas jugar (y repetir hasta la saciedad) los más de cien minijuegos que hay. La idea del juego, así como su bagaje enriquecedor, apuntan maneras para convertirlo, con todo merecimiento, en un imprescindible del catálogo **PSP**.



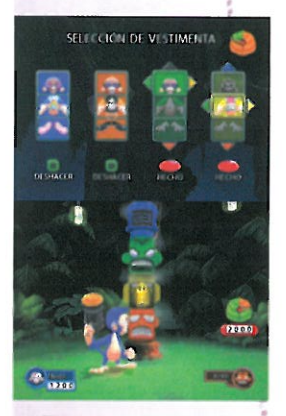
COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **RELENTLESS SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

BUZZ! JUNIOR
LOCURA EN LA JUNGLA

MINIJUEGOS PARA HACER EL MONO

Hasta ahora sólo podíamos asociar la franquicia *Buzz!* con el concurso de preguntas y respuestas y su histriónico presentador de copete rubio. Pero no te asustes todavía, ***Locura En La Jungla*** no pondrá a prueba tus conocimientos acerca de las zarigüeyas y su capacidad para hacer el muerto, sino que se trata de un *Party Game* repleto de minijuegos para que los peques de la casa también disfruten con los *buzzers* (por si algún despistado aún no se ha enterado, son esos pulsadores con botones de colores imprescindibles para jugar a cualquier *Buzz!*). Y es que, ya desde el *Junior* que acompaña al título, se adelanta su orientación pretendidamente infantil. Así, y aunque estos monos sean bastante menos *cutes* que los de *Ape Escape*, estamos ante un título que recuerda por momentos a *EyeToy: Monkey Mania* pero con una mecánica más sencilla, un repertorio de minijuegos más divertido y, sobre todo, con una interfaz infinitamente más intuitiva. Además de la simplicidad del juego con el uso del mando con sólo cinco botones de colores, el programa incluye voces en castellano que explican claramente lo que hay que hacer en cada momento. Como sucede en todos los títulos de este género, aunque exista la posibilidad de jugar en solitario no serás capaz de apreciarlo verdaderamente sin reunirte con unos amigos y convertir la partida en todo un «pique». Según el tiempo del que dispongas, podrás elegir entre cuatro niveles de duración o hasta crear circuitos personalizados programando los minijuegos que quieres que aparezcan en cada ronda.

CLAVES



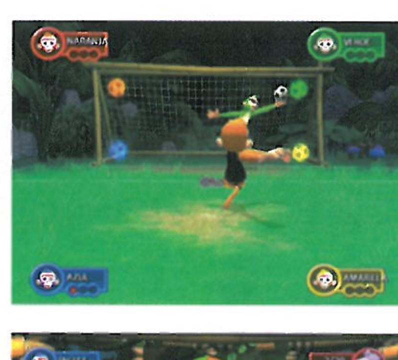
1 Elige el color de tu monito y personaliza su aspecto con gafas de sol, camisetas de diferentes estilos y calzado a juego.

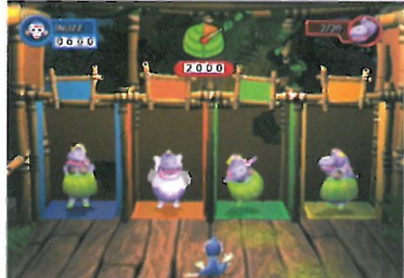
2 En el modo individual encontrarás diez minijuegos, pero si optas por una partida en grupo verás el número de pruebas disponibles multiplicado por cuatro.

3 El uso de los buzzers, los textos de pantalla y la voz de Bart Simpson en castellano hacen que todo resulte de lo más intuitivo.



HUMOR ESCATOLÓGICO > En «Baño de Burbujas» los monitos comparten baño con un enorme y somnoliento gorila. El objetivo será aprovechar las cabezadas del gran simio para convertir la piscina en un jacuzzi a base de flatulencias.









SUPERNENA

UN TÍTULO SENCILLO Y DIVERTIDO PARA QUE LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA TAMBIÉN DISFRUTEN CON LOS BUZZERS.





4=2+2 > La mayoría de los minijuegos permiten enfrentar a cuatro usuarios a la vez, pero algunos se presentan en forma de sucesivos duelos en turnos de dos jugadores.

PS2

COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **YUKE'S**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **BEAT' EM-UP**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **OCTUBRE 2006**

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

EL REFERENTE EN JUEGOS DE WRESTLING

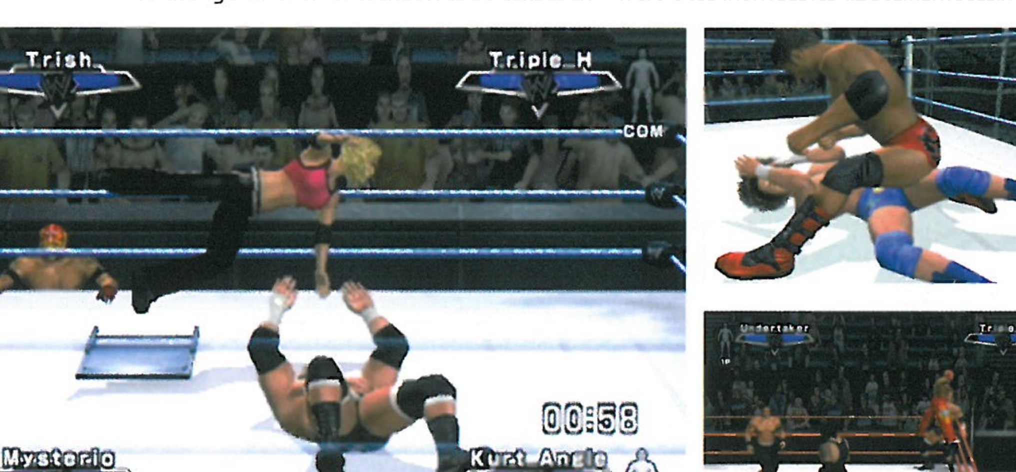
Si estábais ansiosos de vuestra ración de macarras sudorosos, no os preocupéis. **THQ** no nos dejará sin nuestra habitual ración anual del mejor simulador de *wrestling* del mercado. La nueva entrega de ***WWE Smackdown Vs Raw*** vuelve a demostrar que el *hardware* de **PS2** no conoce límites en manos de **Yuke's**. El juego no saldrá al mercado hasta el último cuarto del año, pero ya hemos podido probar una versión *alpha* bastante primitiva (sólo permite unos cuantos luchadores del ejército que ofrecerá la entrega definitiva) que deja patente su enorme calidad gráfica y las principales mejoras en el campo de la jugabilidad. Para facilitar aun más la experiencia de juego, las llaves se ejecutan con el *joystick* derecho del *pad* de **PS2**, y se ha relajado un poco el tema de la *stamina* (en la entrega anterior los luchadores se cansaban más que un octogenario en un maratón de lambada). Se ha mejorado el modo Temporada y se puede interactuar con muchos más elementos del *ring*. Incluso será posible coger algunos de los carteles que sostienen los espectadores y zurrar con ellos al rival. Por supuesto, habrá posibilidad de jugar On-Line contra otros usuarios y de desbloquear a leyendas del «pressing catch» de la talla de Mr. Perfecto, Hulk Hogan o Roddy Piper «el gaitero». Frente a ellos, todo un ejército de mamelucos/as, cuyo rostro y musculatura ha sido impecablemente recreados. A ver si ahora, que Cuatro ha comenzado a emitir los combates de la *WWE* (con el insustituible Hector del Mar como comentarista), vuelve a popularizarse en nuestro país este «deporte», como en tiempos de El Ultimo Guerrero o los inolvidables «Sacamantecas».

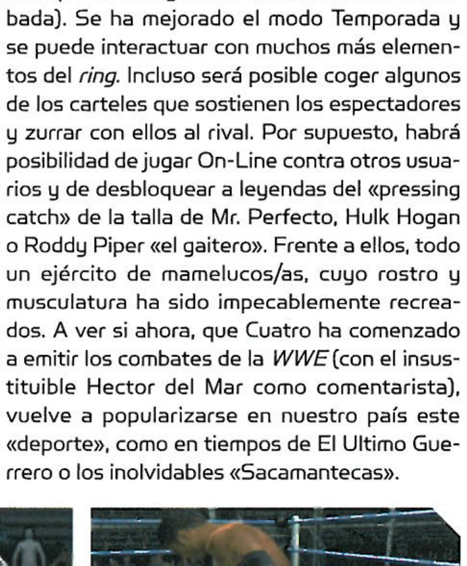


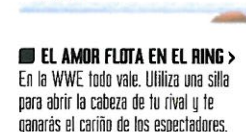
CLAVES

1 El modelado (¡ese bump mapping!) y la animación de los luchadores es una verdadera pasada. No creerás que es una PS2.

2 Una vez más, el gran atractivo de este nuevo WWE Smackdown vs Raw es la posibilidad de jugar On-Line frente a otros usuarios.

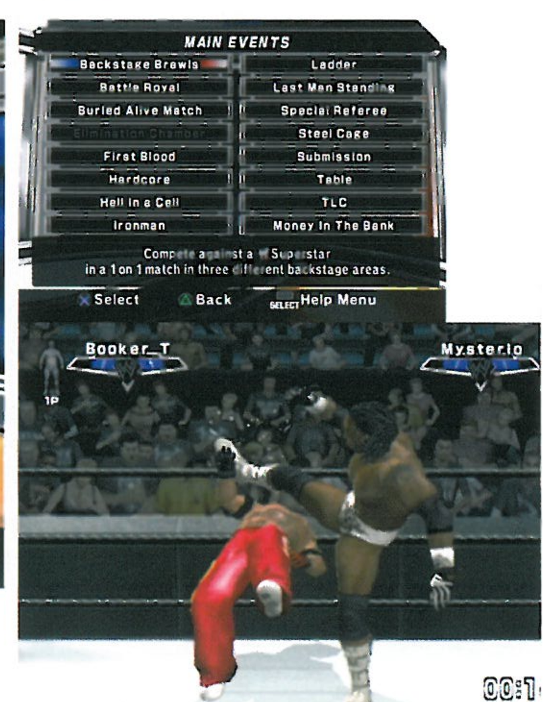






EL AMOR FLOTA EN EL RING > En la WWE todo vale. Utiliza una silla para abrir la cabeza de tu rival y te ganarás el cariño de los espectadores.





PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

LAS CHICAS DE RUMBLE ROSES SON IMPRESIONANTES, PERO LOS WWE SIGUEN SIENDO LOS REYES DEL WRESTLING.



COMPAÑÍA: **505 GAMESTREET**
DESARROLLADOR: **IREM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

STEAMBOT CHRONICLES

LA ERA DEL VAPOR VISTA POR IREM

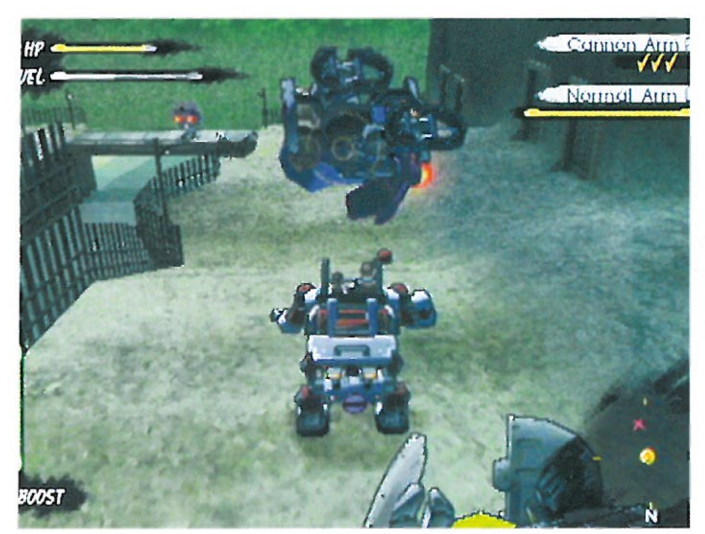
La compañía europea **505 GameStreet** sigue con su admirable política de acercarnos títulos nipones que de otra forma seguramente nunca atravesarían nuestras fronteras a través de **Proein**. Tras *Magna Carta* o *Stella Deus* le toca el turno a *Wild Arms 4* y ***Steambot Chronicles***. Este último, que ahora nos ocupa, fue lanzado hace más de un año en su país de origen bajo el nombre *Bumpy Trot*, y se encuentra programado por la veterana **Irem**, autora en su momento de algunos de los matamarcianos más recordados por todos. Haciendo algo parecido a lo visto en el filme de animación *Steamboy*, los desarrolladores han imaginado un mundo a medio camino entre el pasado y el futuro, donde edificios victorianos y damas de la época conviven con robots alimentados por vapor. Cuando el joven protagonista despierta inconsciente en una playa, la aventura da comienzo. Bajo una perspectiva en tercera persona y un entorno gráfico que hace buen uso del *cell-shading* podrás explorar un pueblo y sus alrededores. Pronto descubrirás que, en lugar de una historia rígida a seguir, el juego se estructura en muchas misiones de la más diversa índole que deberás cumplir y que conducirán al protagonista hacia una de las múltiples profesiones a desempeñar: luchador, explorador, *chef*, bandido... Todo ello por ayudar a los habitantes de la zona, ganar dinero y prestigio, así como participar en los minijuegos que se irán abriendo: interpretar música, partidas de billar, batallas de «Trotmobiles»... Estos artefactos bípedos pilotables son otra de las claves del juego. En su mantenimiento y mejora invertirás gran parte del tiempo.

CLAVES



1 Podrás equipar a tu personaje con todo tipo de indumentaria y objetos que le conferirán diferentes habilidades. Algunos de ellos tan extravagantes como un sombrero de mejicano o una chistera.

2 Las opciones de personalización de los «Trotmobiles» son muy grandes. Podrás cambiar cada una de sus partes e incluso diseñar una insignia que dibujar sobre su chapa metálica.



TROTMOBILE > Este es el nombre genérico que reciben los originales vehículos que podrá pilotar el protagonista, una especie de «mechas» del siglo XIX. Su control es bastante original y al comienzo puede resultar algo complicado.



MÚSICA MAESTRO > Una de las posibilidades que contempla el juego es la de convertirse en intérprete.



PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

SU ORIGINAL MECÁNICA, SU ENCANTO Y LA MULTITUD DE MINIJUEGOS HACEN DE ÉL UN TÍTULO DIFERENTE Y ENTRAÑABLE.





MISIONES > Tienen lugar en escenarios abiertos, y al finalizarlas te recompensarán con dinero y un avance en tu nivel de experiencia.

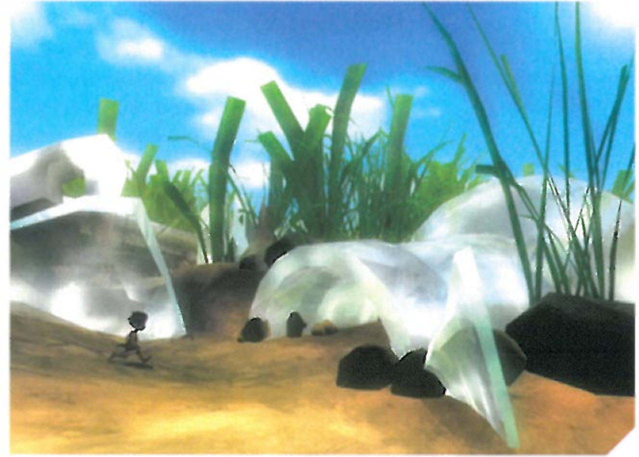


PELIGROS COTIDIANOS > La Naturaleza es despiadada con las criaturas más pequeñas, como pronto descubrirá Lucas desde su nueva condición.





ENTRE HORMIGAS > Lucas deberá participar activamente en la rutina diaria del hormiguero si quiere recuperar su tamaño original.



FIEL A LA PELÍCULA

Juego y película se estrenarán simultáneamente para aprovechar el tirón comercial. Ambos han sido producidos por Tom Hanks y el filme cuenta con un «reparto» de verdadero lujo; a destacar, Nicolas Cage, Paul Giamatti y Meryl Streep.





PS2

COMPAÑÍA: **MIDWAY GAMES INC.**
DESARROLLADOR: **A2M**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

THE ANT BULLY

CARIÑO, HE ENCOGIDO AL NIÑO

Aprovechando las fechas veraniegas, las productoras cinematográficas estrenan, incesantemente, alguna que otra película de animación destinada a atraer a los niños al cine y, de paso, conseguir una buena recaudación. Ajena a esta tendencia no es la industria del videojuego, la cual, de un tiempo a esta parte, lleva mirando con atención cuantas novedades se producen en la cartelera. En esta ocasión le ha tocado el turno al nuevo proyecto de **Warner Bros**, ***The Ant Bully***, una historia sobre un niño llamado Lucas que se divierte martirizando a las hormigas hasta que un día adquiere sus dimensiones y debe luchar por su supervivencia. **Midway Games Inc.** (la compañía responsable de títulos como *Mortal Kombat*) ha desarrollado un juego apoyado en unos gráficos renderizados que captan la esencia del original y que recuerdan, muy particularmente, a los vistos en otros proyectos anteriores como *Jimmy Neutron*. La adaptación, como viene siendo habitual entre los juegos de la compañía de Chicago, se ha hecho cuidadosa y metódicamente, de manera que los elementos propios añadidos se conjuntan perfectamente con los contenidos extraídos directamente de la película. Al igual que otros títulos de corte similar, ***The Ant Bully*** se presenta como un simpático plataformas destinado a los más pequeños de la casa

PRIMERA IMPRESIÓN



MURRAY

UNA SIMPÁTICA AVENTURA QUE ENTUSIASMARÁ A LOS MÁS PEQUEÑOS.

CLAVES





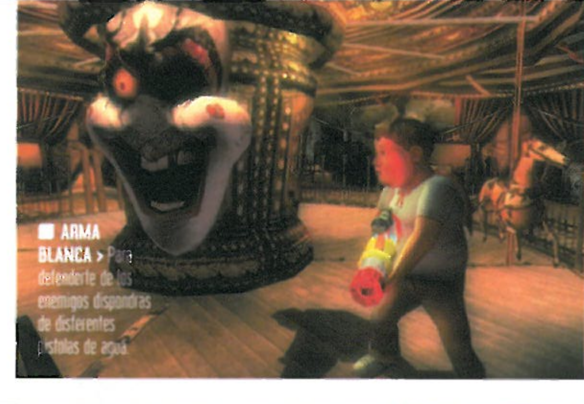
1. Para avanzar, tendrás que resolver las misiones y conseguir las medallas de oro en cada una de ellas.
2. El apartado gráfico es de una excelente factura, lo cual no es de extrañar ya que refleja fielmente la esencia de la película.
3. Muy de apreciar será el fino y sarcástico sentido del humor de las escenas de vídeo y transición, sin duda uno de sus puntos fuertes.



COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **AM2**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN:
SEPTIEMBRE 2006

MONSTER HOUSE

LOS NIÑOS COTILLAS ENTRAN EN LA CASA... Y NUNCA SALEN



ARMA BLANCA > Para defenderte de los enemigos dispondrás de diferentes pistolas de agua

Los más peques también tienen, por fin, su juego de «terror». Escenarios sombríos, silla-zombis, armario-monstruos... ¡y un argumento de miedo! Una casa encantada que se zampa a todo aquel que se atreve a cruzar el umbral de la puerta principal es la excusa que **Sony Pictures** ha encontrado para crear una película (de inminente estreno) bastante entretenida y bien hecha. Y su conversión al videojuego sigue fielmente tanto estética, como desarrollo. El jugador controlará a los tres personajes de manera alternativa y según el nivel que se precie, ya que cada uno posee habilidades diferentes. El objetivo es luchar contra la decoración de la vivienda y evitar que ésta te engulla, a la vez que consigues liberar a los niños que anteriormente visitaron la casa. Buena licencia, pero a día de hoy posee ciertos fallos como un *engine* y movimiento de cámara realmente bruscos. Esperemos que se solucione...




SON TRES > Los protagonistas de la película, Mitchel, Sam y Spencer, podrán ser controlados en el videojuego.




PRIMERA IMPRESIÓN

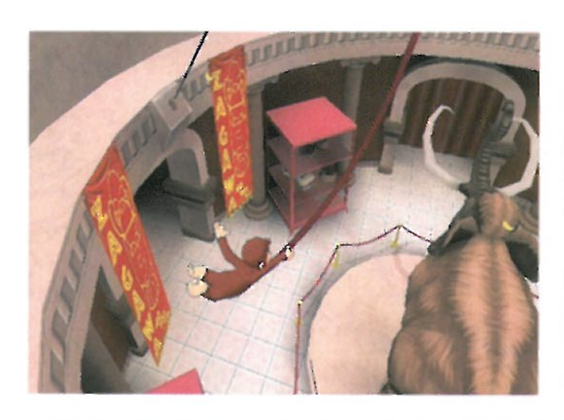


ANNA DEBERÁN SUBSANAR CIERTOS FALLOS PARA QUE CONSIGA ESTAR A LA ALTURA DE OTROS TÍTULOS

PS2

Curious George

COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **MONKEY BAR GAMES**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN:
NOVIEMBRE 2006




DE TURISMO > Jorge, haciendo honor a su apodo, es muy fisgón. Y no dudará en abandonar la selva para conocer la gran ciudad. Obstáculos, enemigos y todo tipo de peligros tendrá que superar.

JORGE EL CURIOSO

UN MONO POCO CONVINCENTE, INCLUSO PARA LOS PEQUES

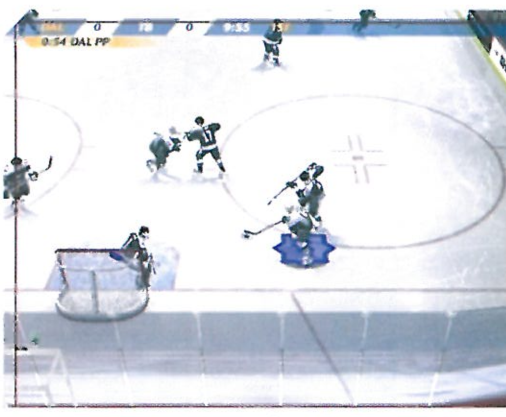
¡Y ya son cinco en lo que va de verano! Peliculita de animación y su correspondiente conversión al videojuego, y es esta licencia en cuestión la que se se lleva la palma. El filme es algo flojete, pero el título lo es aún más. Que se puede esperar de un título con tan poco carisma... En fin, un *look* de animación de los noventa, un personaje simiesco poco lustroso y una aventura de plataformas que se queda a medio camino entre el bien y el mal. Pero bueno, démosle un voto de confianza hasta que llegue la versión final... ***Jorge El Curioso*** sigue el hilo argumental del largo, en el que un monito abandona la selva para seguir a un muchachote con sombrero amarillo. Así, el jugador comenzará la aventura en el frondoso hábitat del simio y deberá ayudar a Jorge a esquivar todo tipo de obstáculos, saltando de plataforma en plataforma y de liana en liana, hasta llegar junto a Ted. Después, vendrá la ciudad donde deberá superar todo tipo de peligros. Simplón y más de lo mismo.

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA HACE 10 AÑOS QUIZÁ ESTA ESTÉTICA HUBIERA GUSTADO, PERO HABIENDO TÍTULOS CON LOOKS MÁS CARISMÁTICOS COMO CARS...







■ **ZONA DE CREACIÓN >** Como es habitual, la zona de Creación incluye un Editor de jugadores y otro de equipos, en los que pueden modificarse múltiples aspectos.

PS2



COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**



■ **INTRO >** La nueva intro ofrece espectaculares imágenes reales, a diferencia de la anterior entrega en la que se incluían gráficos sacados del juego.

NHL 07

MÁS REALISMO EN EL NUEVO NHL

Alex Ovechkin pone la imagen promocional a la nueva entrega de *NHL* para **PlayStation 2**. Con este programa, **Electronic Arts** busca más realismo en la reproducción del *hockey* sobre hielo. Para lograrlo se ha potenciado el efecto de las características personales de cada jugador, de manera que su altura, corpulencia o su habilidad en el control de la pastilla tengan un mayor peso. Todo ello va acompañado de una nueva configuración que traslada el protagonismo a los *pad* analógicos. En este sentido, mientras uno permite controlar las acciones del cuerpo el otro se centra en los movimientos del *stick*, buscando un dominio del juego más intuitivo en todas las facetas. También se ha puesto especial interés en la reproducción gráfica, con nuevas presentaciones, celebraciones y otras secuencias que mantienen la calidad gráfica de la que han hecho gala las anteriores entregas de *NHL*. Donde hay menos novedades es en el apartado de las opciones, en el que se mantiene la amplia oferta de competiciones de su antecesor. En este aspecto tan sólo mencionar la incorporación de los equipos de la liga checa, que se unen a los clubes europeos de la anterior versión así como a las selecciones nacionales.

PRIMERA IMPRESIÓN

CHIP &CE

LA ESCASA AFICIÓN A ESTE DEPORTE EN ESPAÑA HACE QUE LAS MODIFICACIONES EN EL CONTROL SEAN EL PRINCIPAL ATRACTIVO.

CLAVES







1. La nueva configuración centra el manejo del juego en los pads analógicos, aunque un control más avanzado requiere utilizar los diferentes botones.
2. En el apartado gráfico, una vez más, destaca la espectacularidad de las secuencias y la total libertad en las repeticiones.
3. Incluye multitud de opciones que van desde una temporada completa hasta breves minijuegos, pasando por un modo On-line.

NUEVOS EQUIPOS

Aunque los equipos de la NHL son los grandes protagonistas, también se incluyen los pertenecientes a algunas ligas europeas. En esta versión debutan los integrantes de la liga checa.











ESCENARIOS > Los entornos del juego son calcados a los de la coin-op (salvando las diferencias), incluyendo los límites establecidos y los cambios horarios.

TEKKEN DARK RESURRECTION

EL MEJOR TEKKEN DE LA HISTORIA ES PORTÁTIL



PSP



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **BANDAI NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GENERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ (SÓLO DESCARGAS)**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-MULTI.**
SALVAR PARTIDA: **160 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
http://www.tekken-official.jp/tkdrpsp/

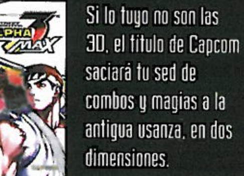
POR **DOC**

Al fin ha llegado el momento que todos los usuarios de **PSP** han estado esperando, la aparición de una entrega de *Tekken* y, con ello, la culminación de una promesa que **Sony** no había podido cumplir hasta ahora. Por fin **PlayStation Portable** es tan potente como **PlayStation 2** y, en algunos casos, incluso más (**Bandai Namco** lo demuestra claramente con ***Dark Resurrection***). Desde que arranca el juego, durante la introducción, vemos que el primer *Tekken* para **PSP** marcará un antes y un después; su *intro* está repleta de reminiscencias audiovisuales que recuerdan a *Tekken 2*, un hito en la primera **PlayStation**. Con una referencia tan imponente como el *System 256* (versión mejorada del *hardware* de **PS2**), parece impensable que un programa portátil de una *coin-op* pueda llegar a ser tan fiel al juego original. Y es que ***Tekken Dark Resurrection*** lo tiene todo; junto al elenco de personajes completo de la recreativa y el mismo nivel de dificultad e inteligencia artificial, incluye un motor gráfico de una calidad nunca vista en **PSP** y una inimaginable cantidad de extras. Técnicamente, la diferencia más destacable (puede que la única) entre la versión portátil y el *Dark Resurrection* inédito es la resolución. Los 60 *fps.*, los efectos de iluminación, el detalle de sus texturas, los modelos poligonales... todo está ahí, en la palma de tu mano. Además, **Bandai Namco** ha hecho desaparecer por arte de magia algunos de los fallos típicos de la mayoría de juegos para la portátil de **Sony**: los tiempos de carga son increíblemente cortos y la dificul- >



LA ALTERNATIVA





STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

Si lo tuyo no son las 3D, el título de Capcom saciará tu sed de combos y magias a la antigua usanza, en dos dimensiones.



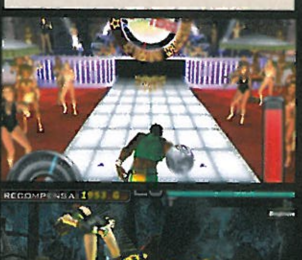
NOVEDADES JUGABLES > La gran mayoría de los personajes ha aumentado su repertorio de golpes y han hecho más efectivos sus movimientos «de toda la vida».



MOKUJIN > El personaje «imitador» del juego también está intacto en la versión PSP. la carga de los movimientos de Mokujin se produce durante la pantalla «You Win/You Lose».

JUEGOS EXTRA

Si no tienes bastante con todas las vertientes «puras» de lucha de Dark Resurrection, puedes jugar un torneo de bolos (sólo o en multijugador) en el modo Tekken Bowl, probar tus habilidades con tu personaje favorito en el Ataque de Comandos, conseguir el mayor número de monedas en el modo Fiebre del Oro...







INTELIGENCIA ARTIFICIAL > Dark Resurrection es el Tekken más difícil de toda la saga. La CPU, en determinados niveles de dificultad, es capaz de restarte media vida con el primer combo.






MAGIAS > Además de machacar al rival, algunas magias son tan devastadoras que son capaces de destruir parte del escenario. El Dojo del Gran Torneo de las Artes Marciales acabará siendo un descampado.

DOJO TEKKEN

Este original modo te obligará a enfrentarte a un buen número de luchadores (personalizados, como en el modo Arcade), a través de diferentes torneos. La dificultad aumentará considerablemente a medida que pasas de un Dojo a otro y serás obsequiado con grandes cantidades de créditos, diferentes ítems y secretos.



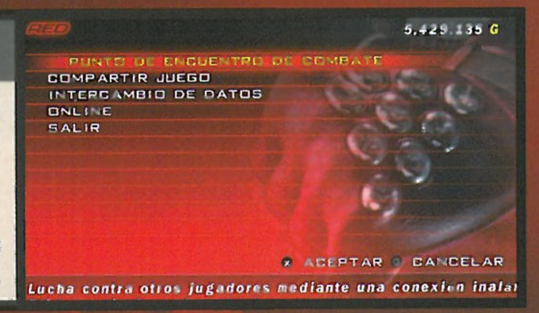




ATAQUE DE COMANDOS > Estamos convencidos de que aprenderse todos los movimientos de los personajes es una ardua tarea. El Ataque de Comandos te ayudará a aprender los ataques de cada luchador de un modo divertido.

OPCIONES DE RED

Aunque no permite el juego On-line, Dark Resurrection presenta una gran cantidad de posibilidades: podrás jugar en modo ad hoc, compartir juego (un solo UMD, todos los personajes disponibles en modo Versus), intercambiar tus datos de «espectro» y hasta descargar otros «espectros», fondos de pantalla (para PSP), etc.





PRÓLOGO/EPÍLOGO > Como de costumbre, Bandai Namco ha creado unas bonitas ilustraciones para presentar a cada personaje al inicio del modo Historia, y un pequeño vídeo (revelador, cómico o totalmente absurdo) para mostrar cada uno de sus finales.







GRÁFICOS > Bandai Namco ha conseguido reproducir la recreativa original de Dark Resurrection sin renunciar a sus principales características técnicas: frame rate estable, efectos de iluminación creíbles y animaciones realistas.

GALERÍA > Completa el modo Historia de cada personaje o invierte los créditos conseguidos en el visionado de los prólogos y los epílogos de todos los personajes. Escuchar su banda sonora es gratis.

tad para realizar determinados movimientos con el *control pad* ha sido reducida a unas pocas partidas de aprendizaje, gracias a un inteligente sistema de interpretación por interpolación de las diagonales. Si no terminas de acostumbrarte, también puedes utilizar el *stick* analógico.

Dark Resurrection es, con mucho, el mejor *Tekken* de toda la saga ya que incluye a todos los personajes (excepto algunos «seres» como Ogre y Gon) y el equilibrio entre todos ellos, la velocidad de cada ataque, el peso de cada luchador y las distancias en cada movimiento son totalmente inmejorables. Como era de esperar **Bandai Namco** ha incluido una gran cantidad de extras, desde la típica galería de prólogos, epílogos y música hasta la posibilidad de intercambiar los datos de tu «espectro» con otra **PSP** para comprobar quién es el mejor, pasando por el modo *Dojo* (sin duda alguna lo mejor del juego), la posibilidad de «compartir juego», jugando al modo *Versus* con cualquier personaje y un solo UMD, y la adquisición de créditos intercambiables por objetos y accesorios para tu personaje. Encontrarás clásicos de la saga como *Tekken Bowl* (que presenta varias posibilidades, incluyendo multijuga-





■ **PERSONAJES >** Todos los luchadores más famosos de la saga están en el juego, con nuevas características y técnicas como Baek Doo-San y Armor King. Controlar a los nuevos, Lili y Dragunov, es una auténtica delicia.

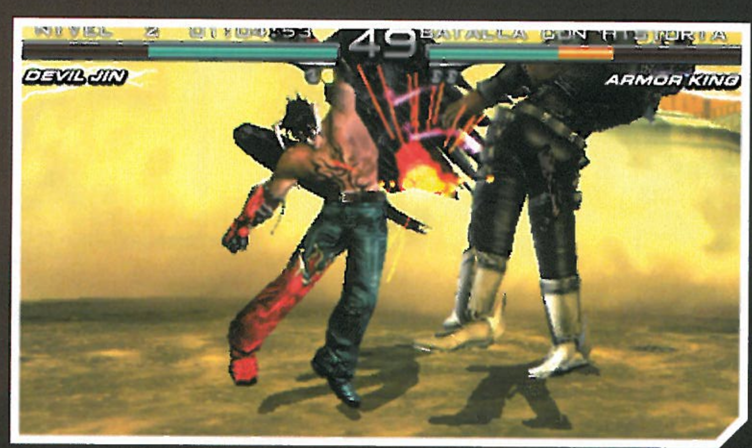


■ **EQUILIBRIO >** Paul sigue siendo fuerte, pero no infalible y Jack es lento, aunque ahora es capaz de restar muchísima energía con un solo combo aéreo. El equilibrio entre todos los personajes de la saga ha llegado a su punto álgido en Tekken Dark Resurrection.











dor), modos extraídos de otros títulos como *Fiebre del Oro* (*Gold Rush*) de *Soul Calibur III* y novedades en la saga como el Ataque de Comandos, que te cronometrará mientras realizas los movimientos y *combos* que te indicarán en pantalla de forma aleatoria. Lo único que hemos echado en falta es un modo On-line «real» (aunque el sistema de espectros se queda cerca), fallo que queda totalmente eclipsado por la gran cantidad de virtudes de ***Tekken Dark Resurrection***, título que a día de hoy tiene todo lo necesario para convertirse en el mejor jamás creado para **PSP**, te guste o no la lucha y la saga de **Namco**.

PERFIL DE JUGADOR

Al igual que en Tekken 5, podrás personalizar el aspecto de tu personaje a cambio de los créditos obtenidos en los diferentes modos de juego. Además tienes la posibilidad de generar un «espectro» de tu luchador que podrás enviar a otras PSP para que luche en el modo Arcade, en el Dojo...



TEKKEN DARK RESURRECTION 16+



Todo es increíble en el juego, desde su motor gráfico, superior a lo visto en PSP, hasta su genial jugabilidad.

Al principio cuesta coger el «punto» al control pad de PSP. Es una lástima que no incluya un modo de juego On-line.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > No hemos visto ni un solo juego de PSP acercarse al frame rate, texturas o animaciones del título de Bandai Namco. **9.6**

SONIDO > Su banda sonora, Techno con toques orientales, es inmejorable. Lo más original es que cada personaje habla en su lengua nativa. **9.3**



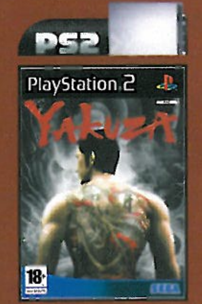
JUGABILIDAD > Aunque cuesta hacerse con el pad de PSP, en breve estarás haciendo (y recibiendo) todo tipo de combos y golpes aéreos. **9.4**



DURACIÓN > La falta de modo On-line se suple con los modos Arcade, Historia, Dojo, Tekken Bowl, Ataque de Comandos, ad hoc... **8.9**

CONCLUSIÓN > Sabíamos que PSP era una gran máquina, pero nunca pensamos que pudiera representar un título de la calidad de Dark Resurrection con tal nivel de perfección. **9.5**

PS2



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **AMUSEMENT VISION**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **133 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.sega-europe.com







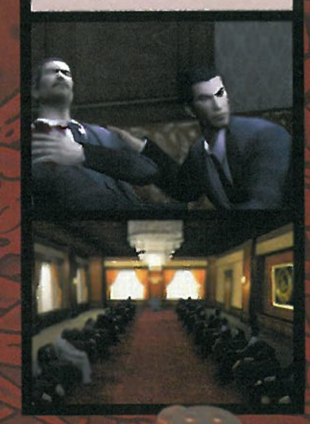


ARMAS > Cuando Kazuma se enzarza en una de las numerosas peleas que se dan en el juego, además de sus puños y pies también puede valerse de todo tipo de objetos: bicicletas, sillas, botellas, mesas junto a una variada gama de armas como katanas y espadas de roble para repartir estopa entre sus enemigos.



EL HONOR DE LOS YAKUZA

A pesar de que todo el Clan Tojo anda detrás de sus pasos, Kazuma sigue fiel a las reglas de la Yakuza, incluso respetando y defendiendo a su antiguo jefe, Fuma Oyabun.



EL PURGATORIO

En el Parque del Oeste está la entrada a este complejo regentado por Kage, el rey de la información de los bajos fondos. Aquí podrás acudir para relajarte en el casino o para quitar tensión en el ring al mismo tiempo que ganas «pasta».



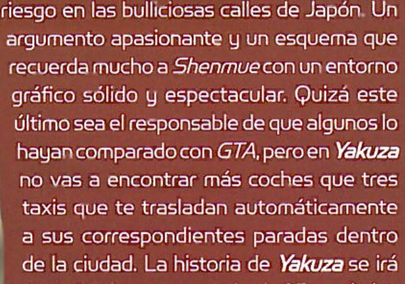




YAKUZA

PlayStation 2 BRONCE

SOBREVIVE A LA MAFIA JAPONESA



POR **R. DREAMER**

Sega te propone una aventura llena de riesgo en las bulliciosas calles de Japón. Un argumento apasionante y un esquema que recuerda mucho a *Shenmue* con un entorno gráfico sólido y espectacular. Quizá este último sea el responsable de que algunos lo hayan comparado con *GTA*, pero en ***Yakuza*** no vas a encontrar más coches que tres taxis que te trasladan automáticamente a sus correspondientes paradas dentro de la ciudad. La historia de ***Yakuza*** se irá desvelando en una serie de 12 capítulos en los que hay que cumplir determinados objetivos: encontrar a una niña, entrevistarse con un detective o infiltrarse en un funeral. Pero al mismo tiempo, el juego te da total libertad para explorar el distrito nocturno de Tokio con misiones secundarias. Cumplir los deseos de los transeúntes lleva su tiempo, pero siempre hay alguna recompensa, ya sea en forma de objetos, dinero o el amor de una bella señorita. Entre los cientos de personajes que pueblan la noche de Tokio no podían faltar los maleantes. Los hay de todo tipo y condición. Desde miembros de otras familias *Yakuza* dispuestas a enviar al otro barrio a Kazuma, hasta simples pandilleros juveniles con ganas de camorra. El caso es que estas peleas te van a servir para obtener puntos de experiencia y para ensayar los golpes que te haya enseñado tu maestro. Sí, en uno de los centros neurálgicos del juego, el Purgatorio, hay un noble anciano que te aleccionará en el sagrado arte de la lucha. Según te vayas acercando a los capítulos finales habrás acumulado una técnica efectiva compuesta por





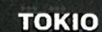
LA ALTERNATIVA



GTA: LIBERTY CITY STORIES

PlayStation.2





O cualquiera de las entregas anteriores de GTA, es lo más parecido que vas a encontrar a Yakuza para jugar en PlayStation 2.

TOKIO

A lo largo del juego se irán desbloqueando nuevos callejones del distrito nocturno de la ciudad. Allí será posible asistir a locales de alterne para conquistar a una chica, jugar a alguna que otra «maquinita» en los Club Sega, comer en los restaurantes para recuperar energía o comprar comida y otros artículos en las tiendas.







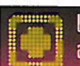


EL FUNERAL > Es uno de los capítulos más intensos de Yakuza que tiene lugar durante las exequias de Masa Sera, tercer presidente del Clan Tojo. Kazuma tiene que infiltrarse entre los asistentes para encontrarse con su ex-jefe, Fuma Oyabun.

un buen puñado de golpes, *combos* y movimientos defensivos. Como hemos dicho al principio, ***Yakuza*** cuenta con un motor gráfico que rinde a un gran nivel. La reproducción de las calles de una ciudad japonesa es increíble por la cantidad de semejanzas que tiene con la realidad, llegando incluso a incorporar tiendas de verdad. Uno de los momentos más sorprendentes es cuando comienza a llover. Las calles están menos pobladas y los pocos urbanitas que quedan llevan paraguas para resguardarse del aguacero. **Sega** América ha aprovechado el tirón japonés del título para utilizar nombres de primera fila en el doblaje con Mark Hamill como Majima, Michael Rosenbaum como Nishiki o Rachael Leigh Cook, que ha puesto voz a Reina, la dueña del bar Serena. En la versión PAL contarás con subtítulos en castellano, para que no te pierdas uno de los mejores argumentos de los últimos tiempos para **PlayStation 2**.

YAKUZA 18+





La historia te mantiene en vilo hasta el final. La libertad de acción y el completísimo sistema de lucha.



Que no se haya dispuesto algún vehículo (aunque fuera una moto) para recorrer las calles de la ciudad.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS> Un trabajo formidable, con la única pega de las cargas (casi imperceptibles) cuando se cambia de plano andando por la ciudad. **9.0**



SONIDO> Mucha variedad, desde melodías tranquilotas de música ambiental, a riff guitarreros para los combates. Y con buenas voces. **8.9**



JUGABILIDAD> Seguir el hilo argumental puede ser suficiente para pasar un buen rato, pero además hay misiones secundarias a «tutiplén». **9.2**



DURACIÓN> La aventura es larga de por sí, si además te dedicas a llevar a cabo todas las misiones alternativas tendrás juego para rato. **8.8**

CONCLUSIÓN> Un juego para PlayStation 2 que combina un argumento extraordinario con diversión y un entorno gráfico de los que hacen época. En serio, no puedes perdértelo.





ES LA GUERRA > Las cinco bandas que protagonizan el juego, se disputarán el dominio de las calles de Londres a punta de pistola.

28 DÍAS DESPUÉS

Dentro de la modalidad de juego Libre, London Studios ha dispuesto un curioso nivel. Las calles de Londres han sido tomadas por los zombis y no te quedará más remedio que eliminar la plaga. Este modo se llama Cuatro Semanas Después en honor a la película del británico Danny Boyle, 28 Días Después.





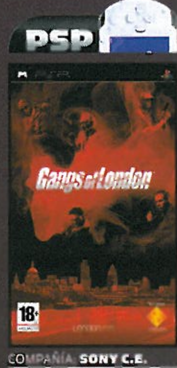




GANGS OF LONDON

LAS BANDAS TOMAN LA CALLE

PSP



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-5**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **640 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
http://www.gangsoflondonpsp.com

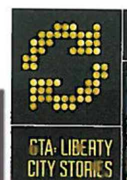
POR **R. DREAMER**

La primera vez que tuve noticias de que unos estudios internos de **Sony** estaban desarrollando un juego que pretendía recrear Londres, me pareció una idea fantástica. Cuando por fin vi *The Getaway* disfruté recorriendo el centro de la capital británica, reconociendo lugares por los que había paseado, y esto, y aquello y lo de más allá. Después del impacto inicial, sólo había humo. Aquel juego había fallado en lo esencial, en proporcionar al jugador unas herramientas que le hicieran sentirse capaz de controlar la situación. Todo mejoró sensiblemente en la segunda entrega, pero todavía le faltaba cuerpo para ganarse un puesto entre la élite. Así las cosas, **London Studio** ha aprovechado todo el trabajo de campo que tenían a sus espaldas para reproducir de forma fidedigna el centro de la capital británica, para que vuelva a servir de marco de operaciones en una trepidante aventura para **PlayStation Portable**, ***Gangs Of London***. No obstante, el cambio de formato ha dejado sentir sus efectos con una notable reducción de elementos (detalles, coches, viandantes...), no hay que olvidar que el UMD cuenta con una capacidad de 1,8 GB. Y aún así, la recreación de calles y monumentos sigue rayando a un gran nivel. Como en *The Getaway*, los bajos fondos londinenses y las bandas que controlan los negocios sucios de la ciudad son los auténticos protagonistas del juego. Hasta aquí las cosas parecerían no haber cambiado mucho, pero **London Studio** se ha esforzado para alejar el fantasma de las críticas que pesan sobre sus dos obras anteriores. En primer lugar, ya no hay un único protagonista de la aventura. Ahora podrás escoger entre cinco bandas para





LA ALTERNATIVA



GTA: LIBERTY CITY STORIES

Es lo que más se acerca a Gangs Of London, salvando las diferencias técnicas y en lo que se refiere a diversión pura y dura que separan a estos dos títulos.



¡ALTO O DISPARO! Gangs Of London cuenta con un buen porcentaje de niveles que se desarrollan a pie y empuñando un arma. Están mucho más conseguidos que en The Getaway, pero aún así tendrían que haber pulido más el control para que el jugador sintiera que domina totalmente la situación.



vivir la trama sobre la que descansa el juego desde cinco perspectivas diferentes. No se ha querido dejar el argumento de lado, incluso se ha reforzado incluyendo *intros* antes de cada fase, sustituyendo las típicas secuencias por imágenes estáticas con estilo de cómic. Tienen mucha fuerza y resultan una forma original de presentar cada capítulo, es uno de los aspectos más refrescantes del juego. Sin embargo, cuando entras a analizar el núcleo del juego, las expectativas se enfrían porque te encuentras que, después de la esperanzadora presentación, algunos problemillas presentes en *The Getaway* aún siguen coleando en ***Gangs Of London***. Es mucho más estable que la segunda parte de aquella franquicia, pero todavía le falta un peldaño para que el jugador se sienta a gusto y no eche la culpa a la máquina de sus fracasos con los mandos. Sin duda, es uno de los títulos más recomendables para todo aquel que tenga una **PSP**. Dejando >



LOS REYES DE LA CIUDAD

En realidad, en el Londres del juego hay seis bandas, pero la sexta tan solo funcionará como el enemigo más mortífero y desesperante del juego. Del quinteto restante puedes escoger la que más te guste, ya sea por procedencia, por su indumentaria o porque tiene el coche más rápido (lo cual te aseguro que es algo muy a tener en cuenta). Pero cuidado, debes saber que también difiere su habilidad a la hora de manejar armas de fuego y en el combate cuerpo a cuerpo en misiones a pie.

ZAKHAROV

TALKWAR



DRAGÓN DE AGUA



EC2 CREW



KANE



UNAS PARTIDAS EN EL PUB

He aquí uno de los rincones más divertidos del juego, el bar. Está repleto de los juegos que podrían encontrarse en un típico pub inglés. Billar a ocho bolas (en versión americana e inglesa), bolos, dardos y una maquinita a la que llaman ES-The Getaway, que no es otra cosa que una variante del juego Snake, todo un pique que pondrá tu habilidad en entredicho.



HAZ TURISMO

Otro modo curioso dentro de la modalidad Libre. Aquí sólo tienes que preocuparte de hacer fotos de los monumentos más emblemáticos de Londres y sólo puedes utilizar taxis y autobuses como medio de transporte.





MELENDI EN LONDRES > El cantante asturiano visitó las instalaciones de London Studios para que los desarrolladores pudieran reproducirle digitalmente. En el juego representa a uno de los villanos.

a un lado sus inconvenientes técnicos, te vas a quedar pasmado con la cantidad de modos de juego que atesora su menú principal. Además del consabido modo Historia, hallarás un modo Libre plagado de minijuegos, ocho en total y una divertida sección bajo el nombre de El Pub donde se puede jugar a los dardos, al billar de ocho bolas americano e inglés, a los bolos y a una *coin-op* que no es otra cosa que una divertidísima versión del juego *Snake*, popularizado sobre todo en los teléfonos **Nokia**. A todo esto hay que sumar el modo Batalla de Bandas, un simulacro de *Risk*, que cambia los ejércitos por las pandillas de maleantes y los campos de batalla por Londres. Se juega por turnos, moviendo los miembros de la banda y jugando la opción de las cartas que compres. No es la repera, pero como un extra no está nada mal, y encima permite que participen hasta cinco jugadores en cada partida. Como puedes ver, ***Gangs Of London*** es una inversión que te va a dar mucho de sí y, para colmo, podrás hacer turismo por las calles de esta ciudad sin tener que tomar un avión.

GANGS OF LONDON 18+


Un estilo gráfico muy marcado y una oferta de modos de juego contra la que muy pocos van a poder competir.

Las animaciones y el control de los personajes dejan bastante que desear, haciendo que las fases a pie sean una tortura.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Se puede reconocer el centro de Londres perfectamente, a pesar de que han tenido que reducirlo todo para caber en 1,8 GB. **8.6**


SONIDO> Una banda sonora con un estilo muy británico, acompañando la acción perfectamente como ocurre con los efectos de sonido. **8.9**


JUGABILIDAD> El modo principal sufre por culpa del control en las misiones a pie. Pero la oferta de modos es tan variada que abruma. **8.7**


DURACIÓN> Modo Historia, modo Libre con ocho minijuegos, todo lo que encierra el Pub, más el juego de tablero para 5 jugadores. **8.9**

CONCLUSIÓN> Como su antecesor en PlayStation 2, el juego carece de solidez en las misiones a pie. Pero su oferta es tan grande que puede adaptarse muy bien al espíritu de PSP. **8.7**



LA MAFIA.
AHORA UNA COSA MUY BRITÁNICA.
Gangs of London
TOUR 2006 GANGS OF LONDON DE MELENDI. DESCUBRE SU NUEVO DISCO "MIENTRAS NO CUESTE TRABAJO". WWW.CLUBMELENDI.COM
LONDRES YA NUNCA VOLVERÁ A SER LO MISMO. PORQUE LAS CINCO BANDAS MÁS CHUNGAS QUE TE PUEDAS IMAGINAR HAN TOMADO LA CIUDAD. Y CON EL HAMPA NO SE JUEGA. DECIDE DE QUÉ BANDO ESTÁS, Y LLÉVATE POR DELANTE A QUIEN SEA PARA SER EL PUTO JEFE. SUMÉRGETE EN UN COMPLEJO MUNDO DE DROGAS, PROSTITUCIÓN, TORTURAS, SECUESTROS Y EXTORSIÓN. MÁS DE 60 MISIONES REBOSANTES DE ACCIÓN RECORRIENDO LA CIUDAD. O LO QUE QUEDE DE ELLA. GANGS OF LONDON PARA PSP. O ESTÁS DENTRO, O ESTÁS MUERTO.
18+
www.pegi.info
Gangs of London
YOURPSP.COM
© 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Todos los derechos reservados. "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. "XMB" es una marca de Sony Computer Entertainment Inc y Sony Corporation. Gangs of London™ © 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. All rights reserved.



PlayStation 2 PLATA

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

LOS VIEJOS ARCADES NUNCA MUEREN

PSP



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
ww2.capcom.com/ugng

POR **NEMESIS**

Podéis llamarme rancio, abuelo «cuentabatallitas», momia anclada en el pasado... pero jamás podré borrar de mi memoria la saga *Ghosts'N Goblins*. Quizá porque la primera entrega recreativa, allá por el lejano 1986, fue la que me enganchó a los videojuegos en todas sus formas conocidas. Una «enfermedad» que se agravó tres años después con la aparición de *Ghouls'N Ghosts* (de no haber hecho tantas «pellas» para jugar con ella en los recreativos ahora sería catedrático de Ciencias Cuánticas o tratante de antigüedades visigodas). Las andanzas de Sir Arthur se marcaron a fuego en mi débil sesera y las razones para ello las he vuelto a encontrar en su nueva aventura, la primera en llegar a Europa desde hace 14 años. Bajo la batuta de Tokorou Fujiwara, creador de aquel mítico *G'NG* de 1986, **Capcom** ha vuelto a abrir las puertas del infierno para que Sir Arthur se vea las caras de nuevo con fantasmas, zombis y gárgolas en un *arcade* sencillamente magistral, que plasma la mecánica 2D de los originales sobre un motor tridimensional que permite crear los jefazos más alucinantes de toda la saga. **PSP** echará humo entre tus manos mientras intentas superar esta odisea, en la que el humor y el horror van de la mano, con el objetivo de rescatar (por enésima vez) a la princesa de turno de las garras del Demonio. La trama puede que no sea muy original, pero la jugabilidad, la música y la calidad gráfica de ***Ultimate Ghosts'N Goblins*** componen un potente hechizo al que es imposible resistirse. Las principales señas de identidad de la saga (Sir Arthur correteando en calzoncillos tras perder la armadura, los enfrentamientos contra la gárgola Firebrand, los jefazos finales...) permanecen inalterables, y las novedades impuestas por **Capcom** han sido todo un acierto. El número de armaduras con las que cubrir las vergüenzas de Sir Arthur ha



LA ALTERNATIVA

MEGAMAN MAVERICK HUNTER X

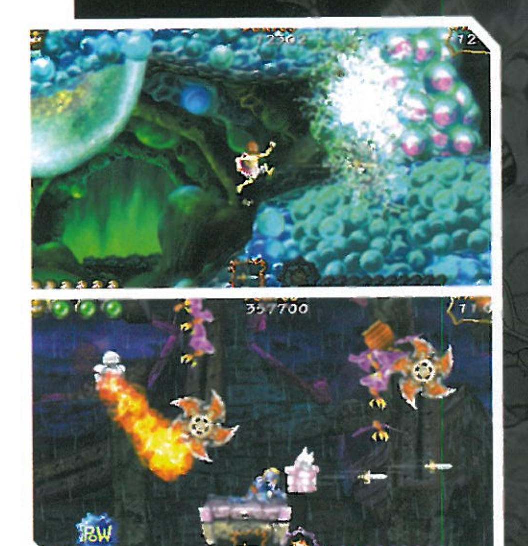
Si las andanzas de Sir Arthur se te quedan cortas, siempre puedes probar fortuna con el remake para PSP del clásico Megaman X.

LA MAGIA DE LAS ARMADURAS

Las armaduras no sólo te protegerán de los primeros ataques de tus enemigos, sino que proporcionan diversos grados de magia dependiendo del modelo. Además de la evolución de la armadura normal (que pasará a ser azul y luego a incorporar una capa), a medida que vayas encontrando armaduras sin perder la tuya, hallarás otras corazas especiales que multiplicarán el poder devastador de las magias e incluso una armadura que, en los últimos niveles, te permitirá volar.



LA ARMADURA POSESA > La Dark Armour, de inequívoca estética japonesa, tiene un devastador poder mágico (inunda la pantalla de fuego), pero limitará tu salto debido a su gran peso.



aumentado (así como sus poderes mágicos), se han incorporado pequeños *puzzles* y rutas secretas y al morir resucitarás en el mismo punto (no tendrás que regresar al principio de la fase, como en los *G'NG* anteriores). Mucho se ha hablado de la legendaria dificultad de esta saga (el de GBA te pone de los nervios), y por ello **Capcom** ha decidido suavizarla bastante. De hecho, te recomiendo no empezar la aventura en modo Novato o te perderás buena parte de su encanto (el viento no te afecta, los jefes finales serán unos flojos y llegarás a la fase final en un par de horas). Pero incluso si lo haces, no accederás al final propiamente dicho, porque para enfrentarte al jefazo definitivo tendrás que recoger 26 anillos repartidos diabólicamente en lugares innacesibles de los seis escenarios del juego. Un as en la manga que te asegura regresar una y mil veces a esta pequeña obra maestra, uno de los más brillantes UMD que han surgido de las oficinas de **Capcom**. Ojalá no tengamos que esperar otros 14 años para volver a ver en acción a Sir Arthur.



SIR ARTHUR, EL MATAJEFAZOS

Si algo ha hecho grande a la saga Ghosts'N Goblins (además de por la música y el derroche de imaginación en escenarios y enemigos) son sus jefes finales. En Ultimate G'NG los encontrarás de todas las formas y colores. Salvo en el modo Novato (donde está «tirado» matarlos) tendrás que ser muy hábil para sortear sus ataques, especialmente en el caso del «Ojo de Fuego» que imita a Sauron de El Señor De Los Anillos.



DE ESCUDOS Y ARMAS

Durante la aventura tendrás ocasión de recoger diversas clases de escudos. Algunos simplemente te protegerán de uno o varios ataques (para usarlos sólo tendrás que pulsar abajo en el pad direccional), pero otros te proporcionarán puntos de magia (escudo Demonio). En los últimos niveles del juego encontrarás un escudo muy especial, el Dragón, con el que podrás flotar en el aire durante unos valiosos segundos.



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

7+

La música. Su mecánica 2D. El sentido del humor que derrochan sus sensacionales gráficos. Ver a Arthur en calzones.

La dificultad se ha suavizado demasiado. Si juegas en Novato te perderás grandes cosas. Hazlo en normal, merece la pena.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> El motor poligonal ha dado alas a la imaginación de Fujiwara y su gente, tanto en los escenarios como en los jefes finales. **9.2**

SONIDO> Imposible no derramar una lágrima al escuchar la música de la primera fase, todo un homenaje a la saga. Los cascos, imprescindibles. **9.4**

JUGABILIDAD> Ajustarás al milímetro cada salto, y la dificultad (en Normal y Difícil) será infernal, pero te engancharás por completo. **9.2**

DURACIÓN> El juego no es muy largo, pero la localización de los 26 anillos (para poder ver el final) te costará lo suyo. **9.0**

CONCLUSIÓN> Siempre y cuando evites la tentación de poner la dificultad en Novato, Ultimate G'NG cumple con todo lo esperado: es divertido, difícil y deslumbrante. **9.2**



de lunes a viernes
a las 18:25

DESEARÁS QUE SE ACABE EL VERANO

A partir del 4 de septiembre lanzamos Nickers, un programa con presentador donde tú eres el protagonista, con estrenos, entrevistas, juegos y concursos en los que esperamos tu participación. ¡VEN Y DIVIÉRTETE!

NICK

SPEED LIMIT 30

Nickelodeon está disponible en Digital +, ONO, Telecable, R, Euskatel, Imagenio, Jazztel y Wanadoo
www.nick.es

SUIKODEN V

LA MADUREZ DE UNA SAGA GENIAL

PS2

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI CORPORATION**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **RPG POR TURNOS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **113 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
es.games.konami-europe.com.

POR **LAST MONKEY**

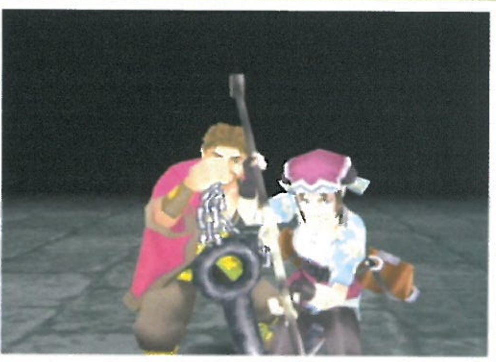
Con la práctica se logra la perfección. Esta es la política que han seguido los programadores de la saga de RPG de **Konami** que lleva con todos nosotros desde los albores de **PSone**. Pese a que aquella segunda entrega se convirtió para muchos aficionados en el juego de referencia dentro del género, cuando dio el salto a los 128 *bits* la cosa se fue un poco al traste, sobre todo para los europeos. El tercer capítulo, alabado por la crítica internacional, nunca llegó a ser distribuido oficialmente en nuestro país. El cuarto tardó en llegar y, pese a sus virtudes, dejó algo fríos a los seguidores. Ahora, este quinto (que no puede ser malo, como bien dicen los entendidos en tauromaquia) viene a demostrar que todas las buenas ideas que han acompañado a la saga, bien utilizadas, pueden dar como resultado un título redondo. Comenzando la disección del juego en sí, podrás encontrarte con una historia (uno de los elementos más importantes dentro de los títulos de este género) compleja, adulta y muy bien narrada, pero que nunca se vuelve confusa. Decenas de personajes carismáticos mantienen conversaciones alejadas de los tópicos convencionales. Y es que, aunque la base del argumento es la de siempre (la lucha del bien contra el mal), cuenta con muchos elementos que la diferencian del resto. Eso sí, tarda en arrancar. Las primeras horas de juego son un deambular de acá para allá en espera de que ocurra algo interesante; no te rindas y llegarás a ese punto. Pero si hay algo que siempre ha distinguido a la saga *Suikoden* del resto ha sido la aparición de los «108 Estrellas del Destino». Se trata de unos personajes de lo más dispares que se hallan repartidos por todo el mundo, y que en

LA ALTERNATIVA



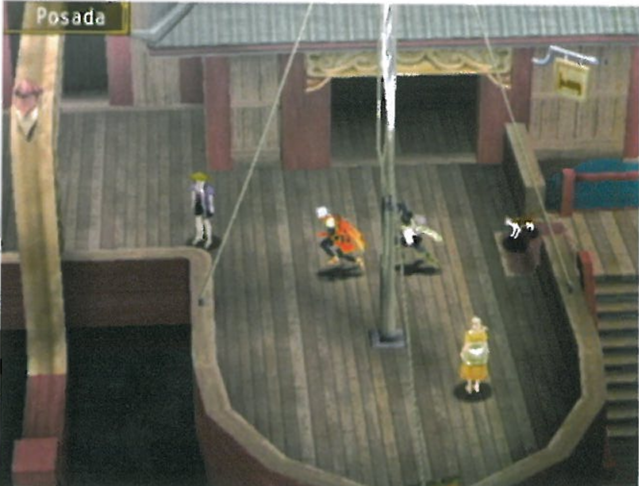
DRAGON QUEST: EL PERIPLO...

La obra maestra de Square Enix es el único RPG del año que logra superar en algunos aspectos al lanzamiento de Konami.





108 ESTRELLAS > Reunir a todos los personajes del juego se convertirá en ardua tarea. Algunos solo podrán ser reclutados en un momento determinado o bajo unas condiciones concretas. Cuando lo logres, eso sí, tendrás tu recompensa.





DUELOS > Además de los combates normales con tu grupo, también existen enfrentamientos uno contra uno. Su desarrollo se basa en el popular juego «piedra, papel o tijera».



EN LOS BAÑOS > Los fans de la saga reconocerán enseguida esta escena. El protagonista y su grupo de compañeros podrán tomar un relajante baño termal en su cuartel general.

algún momento de la aventura pasarán a formar parte de tu grupo. Algunos de forma automática; para reclutar a otros tendrás que cumplir una serie de requisitos. Y no creas que todos cumplen la misma función. Están los luchadores que podrás emplear en las batallas, pero también habrá mercaderes, cocineros, cantantes, forjadores de armas... Llegados a cierto punto te harás con una especie de cuartel general y allí verás cómo este grupo crece, va poblando el lugar y llenándolo de vida. Conseguirlos a todos te llevará más tiempo y podrá ser más divertido, incluso, que desarrollar la trama principal. Los combates, otra de las piedras angulares de cualquier RPG que se precie, también son los mejores de la saga. Seis personajes intervendrán en ellos (por separado, no como en la tercera entrega) y las posibilidades de acción son tremendas. Destacan los ataques combinados, que llevarán a cabo dos personajes que estén unidos de alguna manera (padre-hijo, amigos, etc.). Aunque la frecuencia de estos enfrentamientos es demasiado elevada en algunos momentos, la rapidez con la que se desarrollan y la posibilidad de huir de ellos de una forma rápida hacen que nunca lleguen a cansar. Además, serán la clave para llevar a buen término la evolución de los personajes. Decenas de atributos que mejorar, técnicas que aprender e incluso formaciones de combate distintas que ir descubriendo colmarán las mejores expectativas de todo fan. En cualquier caso, ***Suikoden V*** no es un juego que entre por los ojos. El apartado gráfico, más que espectacular, es funcional. El punto de vista elegido no te permitirá observar el detalle de los personajes, que lo tienen, aunque esto es algo que sabrán perdonar los verdaderos aficionados. Aquellos que disfruten de una buena historia y una jugabilidad de las de siempre serán bienvenidos.

SUIKODEN V

12+


Los mejores elementos de la saga reunidos en un juego.
La historia logra atrapar desde el comienzo.


Gráficamente no resulta muy espectacular.
Tanto personaje a veces puede desorientar un poco.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > Lo más destacable es el diseño de los personajes, el resto no pasa de correcto. Algunos escenarios son demasiado simples. **8.1**


SONIDO > La banda sonora se encuentra a la altura de las mejores del género, con temas memorables como el de la intro. **9.2**


JUGABILIDAD > Decenas de sistemas diferentes rigen la evolución del juego, y todos ellos son sencillos de comprender. **9.3**


DURACIÓN > La historia principal es bastante larga y si quieres reunir a las 108 Estrellas del Destino la cosa se hace aún más longeva. **9.2**

CONCLUSIÓN > Todo un regalo para los aficionados de la saga, y el mejor juego de rol por turnos de la temporada con permiso del omnipotente Dragon Quest.






01 - 1941 (1990)


02 - Avengers (1987)


03 - Varth (1992)

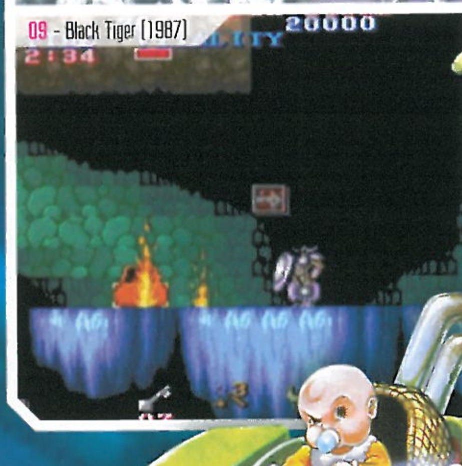

04 - Block Block (1991)


05 - Last Duel (1988)


06 - The Speed Rumbler (1986)


07 - Final Fight (1989)


08 - Strider (1989)


09 - Black Tiger (1987)

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

HAY COSAS QUE NUNCA PASAN DE MODA

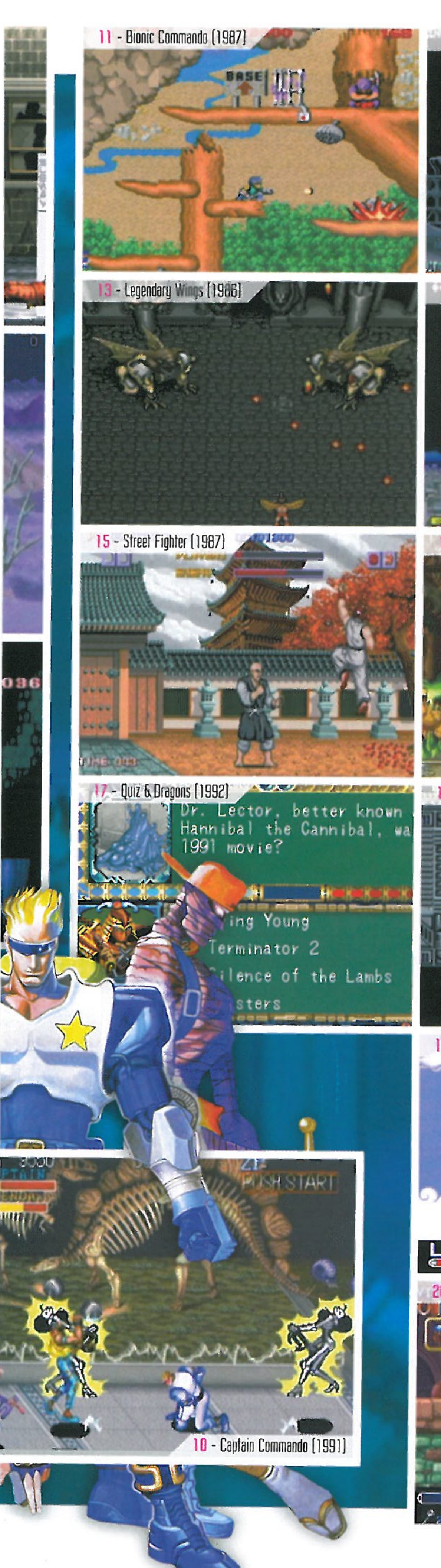
PSP



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ECLIPSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RECOPILACIÓN RETRO**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO: **INGLES**
SALVAR PARTIDA: **224 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
http://www.capcom-europe.com

POR **JOHN TONES**

Imagino que elaborar un recopilatorio puede ser un trabajo ingrato. La diferencia de formatos, la necesidad de ofrecer una calidad suficiente para justificar que se vuelva a ofrecer al público juegos que ya fueron comercializados hace años, el siempre complicado tema del reajuste de tamaños de pantalla y la exigencia de incluir juegos cuya jugabilidad no haya quedado devastada por el inclemente paso de los años, convierte cada nuevo recopilatorio en toda una lotería. Por suerte, **Capcom** cuenta para *Capcom Classics Collection Remixed* con dos ventajas indiscutibles: la experiencia del recopilatorio para consolas de sobremesa y un archivo de clásicos *arcade* de calidad indudable. Así, esta versión de **PSP** replica a la perfección tanto clásicos inapelables de la acción frenética (*Strider, Final Fight, 1941, Bionic Commando* y *Forgotten Worlds* en cabeza) como actores secundarios pero inolvidables en la historia de las recreativas (el *Captain Commando* que heredó el nombre de la compañía, *Black Tiger, Legendary Wings* o el primer y olvidado *Street Fighter*, entre otros). Y condimenta la selección con extras desbloqueables (como bocetos y arte exclusivo), así como la posibilidad de jugar en partidas multijugador vía *Wi-Fi* con otros poseedores de la recopilación en los juegos que lo permitieran originariamente. Eso sí, aviso para primerizos: la dificultad media de los títulos, completamente *old-school* y «sacacuartista», más la imposibilidad de guardar partidas a mitad de un juego puede frustrar a más de uno.



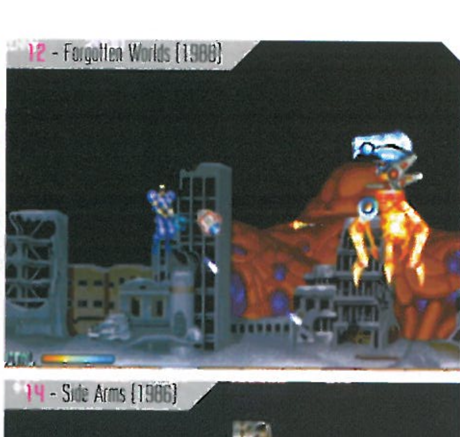
11 - Bionic Commando (1987)

13 - Legendary Wings (1986)

15 - Street Fighter (1987)

17 - Quiz & Dragons (1992)

10 - Captain Commando (1991)



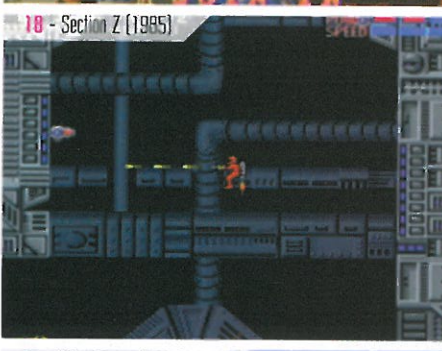
12 - Forgotten Worlds (1988)



14 - Side Arms (1986)



16 - Three Wonders (1991)



18 - Section Z (1985)



19 - Mega Twins (1990)



20 - Magic Sword (1990)

LA ALTERNATIVA



TAITO LEGENDS POWER-UP

Otro recopilatorio de clásicos con renombre. Aún más netamente japonés, con títulos mucho más prehistóricos, pero también imprescindible para arqueólogos del pixel.

ESTILO CAPCOM EN 20 LECCIONES

01 - **1941**_ Excelente shooter bélico del creador de la saga Street Fighter

02 - **Avengers**_ Versión marrullera de los clásicos juegos de acción cenital

03 - **Varth**_ Más acción en formato vertical y de ambientación bélico-aérea

04 - **Block Block**_ La réplica al estilo Capcom del célebre Arkanoid

05 - **Last Duel**_ Acción frenética a bordo de dos naves distintas que proporcionan doble jugabilidad y variada ambientación

06 - **The Speed Rumbler**_ Pura metafísica ochentera. Un héroe de acción rescata a su familia secuestrada a las bravas, a bordo de un vehículo blindado

07 - **Final Fight**_ Junto con Double Dragon y Renegade, el juego de lucha callejero definitivo. Enemigos de antología y golpes bajos en abundancia

08 - **Strider**_ La mezcla de ninjas biónicos y simbología soviética da como fruto uno de los juegos de diseño más extravagante que se recuerdan

09 - **Black Tiger**_ Un Rygar de ambientación cavernosa. Black Tiger ha acabado revelándose como uno de los mejores esfuerzos de serie B de Capcom

10 - **Captain Commando**_ Uno de los fracasos más injustos de la historia de la compañía, versión de Final Fight con superhéroes de estilo cartoon

11 - **Bionic Commando**_ Un héroe con un brazo extensible se enfrenta a un implacable ejército enemigo por frondosos bosques multinivel

12 - **Forgotten Worlds**_ Divertida masacre antialienígena que se convierte en un festival de violencia galáctica en su opción para dos jugadores. Lástima que su innovador sistema de control no pueda ser bien replicado en PSP

13 - **Legendary Wings**_ Ángeles armados hasta los dientes surcan los cielos de ultraviolentos mundos de fantasía en este shoot'em-up alado

14 - **Side Arms**_ Otro arcade matamarcianos de control peliagudo y gran potencial escondido tras la opción de dos jugadores

15 - **Street Fighter**_ Aunque el auténtico mito de la lucha en 2D es su secuela, aquí ya tenemos los primeros golpes de Ken, Ryu y compañía

16 - **Three Wonders**_ Tres títulos en uno: el arcade lateral Midnight Wanderers, el puzzle Don't Pull y el shooter Chariot, todos de ambiente rolero

17 - **Quiz & Dragons**_ Trivial Pursuit + Gauntlet. Suena estrafalario. Lo es

18 - **Section Z**_ Más héroes con mochila propulsora y furia antialienígena

19 - **Mega Twins**_ El mítico Wonder Boy visto por Capcom. Magia e infancia

20 - **Magic Sword**_ Fantasía heroica musculada y con toques de rol

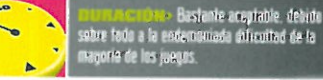
CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED 12+



La indiscutible solera de algunos juegos, al fin en versión portátil. Títulos como Final Fight son mil veces rejugables.



Los controles de algunos títulos son incompatibles con la PSP. La necesidad de tener dos UMD para jugar a dobles.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



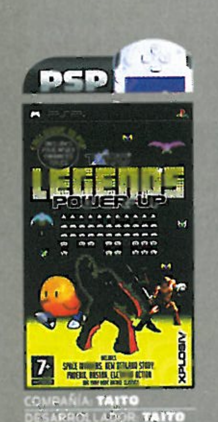
GRÁFICOS› Notables incluso para una recopilación retro. En algún caso (Strider, Final Fight), son auténticas obras maestras pixeladas.	8.5
SONIDO› De nuevo los títulos más populares son los que tienen unas melodías más reconocibles y trabajadas. Regular el resto.	7.0
JUGABILIDAD› Implacable y devastadora en la mayoría de los casos. Jugarás febrilmente a muchos y no dedicarás ni dos minutos a otros.	8.5
DURACIÓN› Bastante aceptable, debido sobre todo a la endemoniada dificultad de la mayoría de los juegos.	8.0

CONCLUSIÓN› Quitando obstáculos derivados de la propia PSP y la lamentable ausencia de algún clásico de Capcom, este recopilatorio es una auténtica delicia para fans de la jugabilidad añeja.



8.5

PSP



TAITO LEGENDS POWER-UP

MEJOR QUE EL JAPONÉS, Y POR MENOS DE 30 EUROS

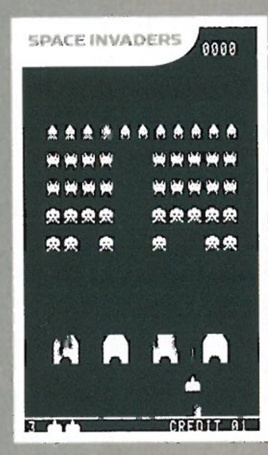
POR **NEMESIS**

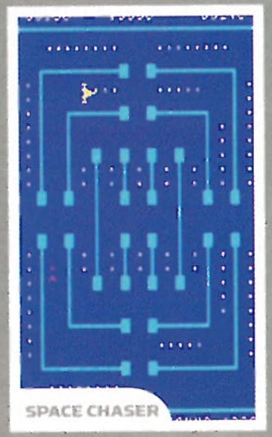




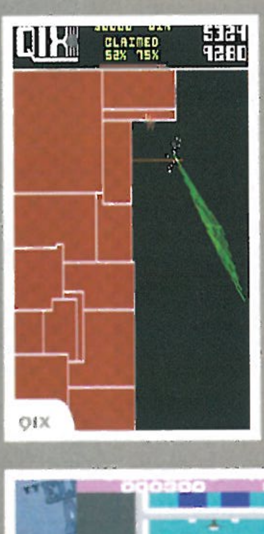
COMPAÑÍA: **TAITO**
DESARROLLADOR: **TAITO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **704 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95 €**
http://www.xplosiv.net

Tras dos excelentes entregas para **PS2**, **Taito** ha decidido extender su labor arqueológica a **PSP**, recuperando algunas de las *coin-ops* que marcaron la infancia y juventud de muchos de nosotros. ***Taito Legends Power-Up*** es la adaptación para Europa del celebrado *Taito Memories Pocket*, comercializado hace unos meses en Japón, en el que la compañía nipona (ahora propiedad del gigante **Square-Enix**) rescató 16 de las máquinas que componen su extenso legado recreativo de los años 70 y 80. La cifra ha aumentado en la edición europea, con la incorporación del genial, incombustible e inolvidable *Phoenix*, y algunos plomizos fósiles del calibre de *Space Dungeon* o *Raimais*. Por el camino se ha quedado *Rainbow Islands Extra*, la única *coin-op* del *Taito Memories Pocket* japonés que no aparece en ***Taito Legends Power-Up***, lo que tampoco supone una pérdida

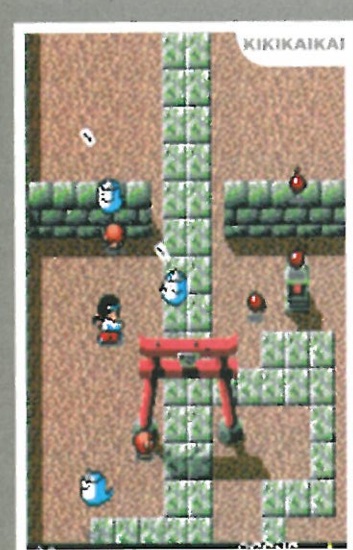

SPACE INVADERS

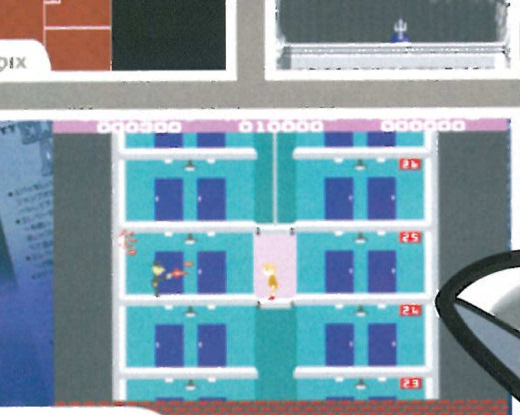

SPACE CHASER

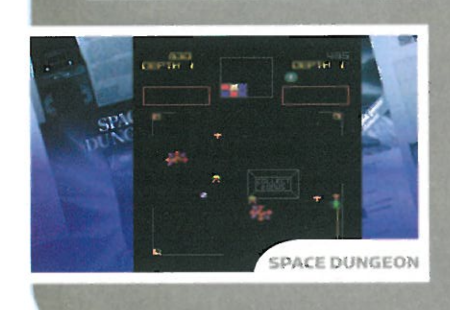

THE NEW ZEALAND STORY

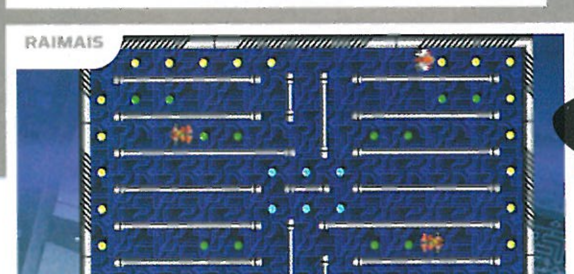

QIX


RETURN OF THE INV.

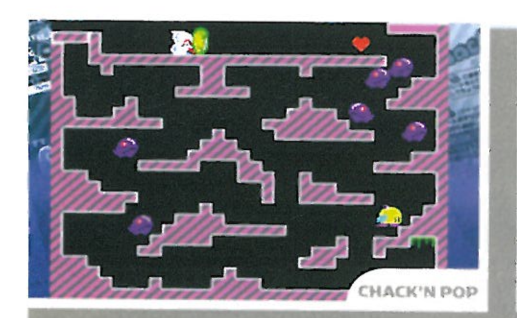

KIKIKAIKAI


ELEVATOR ACTION


SPACE DUNGEON


RAIMAIS





CHACK'N POP



RASTAN



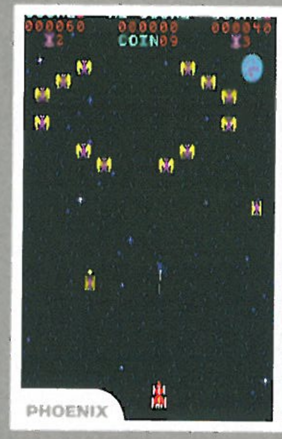
LA ALTERNATIVA



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

Otro gigante de la industria recreativa, Capcom, también ha apostado por adaptar a PSP sus coin-ops más legendarias, como Strider o Final Fight

dramática. Reconozco ser un rendido fan de *Rainbow Islands*, pero la versión Extra siempre me ha parecido fea y carente del encanto del original (ni siquiera incorporaba la cancioncilla de *Over The Rainbow*). En fin, la posibilidad de volver a jugar con *The New Zealand Story* (el juego más *cute* de la historia), *Rastan*, *Elevator Action* y *Phoenix*, unido al atractivo precio (menos de 30 Euros), convierten a este recopilatorio en un UMD indispensable para treintañeros, antiguos parroquianos de recreativos y otros coyotes. Y aunque reconozcamos que *Space Invaders* es un verdadero rollo (en cualquiera de las tres versiones aquí incluidas), no deja de ser un icono de los videojuegos. Lástima que no haya aguantado el paso del tiempo tan bien como *Galaga*...

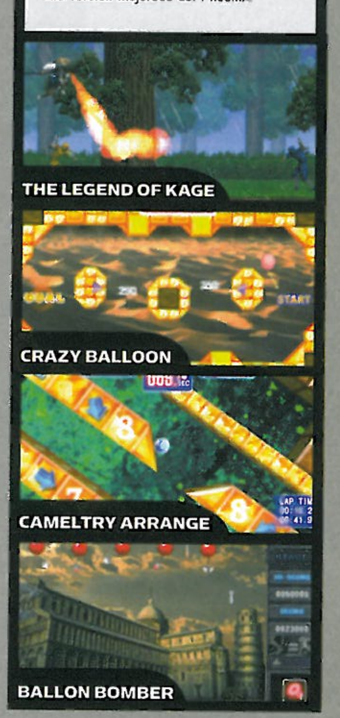




PHOENIX

ARRANGE MODE

Como extra, esta versión PSP incorpora cuatro remakes de otras tantas coin-ops clásicas de Taito. Las mejores, la de Cameltry y Crazy Balloon. Es una pena que no se hayan animado a incorporar una versión mejorada del Phoenix.



THE LEGEND OF KAGE

CRAZY BALLOON

CAMELTRY ARRANGE

BALLON BOMBER



KURI KINTON



CAMELTRY

■ ¡TODO ME DA VUELTAS! > La fase de Bonus del Sonic de MD le debe mucho a esta vertiginosa coin-op de 1989, en la que tienes que rotar una serie de laberintos para guiar una bola



THE LEGEND OF KAGE

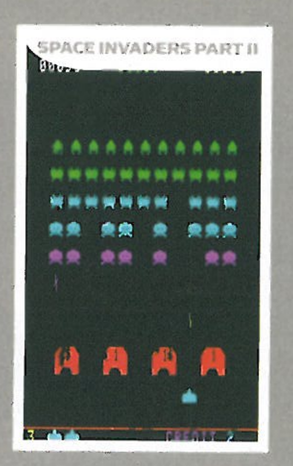
■ EL NINJA CHICHARRERO > Ya sea en su versión original como en la mejorada, las andanzas de este ninja con minifalda te dejan bastante frío.



THE FAIRYLAND STORY



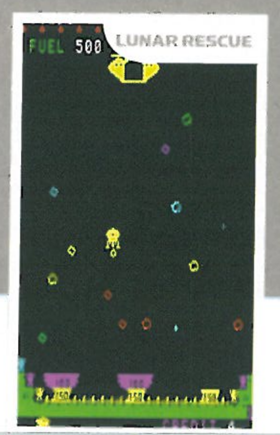
BALLOON BOMBER



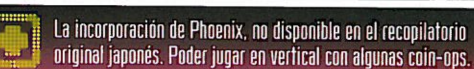
SPACE INVADERS PART II



ALPINE SKI



LUNAR RESCUE



TAITO LEGENDS POWER-UP 7+

La incorporación de Phoenix, no disponible en el recopilatorio original japonés. Poder jugar en vertical con algunas coin-ops.

La desaparición del Rainbow Island Extra. La abundancia de vetustas máquinas, sin otro interés que el arqueológico.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Aunque los gráficos de The New Zealand Story siguen siendo una delicia, la morralla setentera resta puntos al conjunto. **6.9**



SONIDO> Lo mismo podría aplicarse al apartado sonoro. Dependiendo de la máquina, el sonido va de lo genial a un simple «beep, beep». **7.0**



JUGABILIDAD> Taito ha incorporado la opción de jugar en vertical, pudiendo cambiar los controles a tu completo antojo. **8.0**



DURACIÓN> Como Galaga, Phoenix ofrece una vida ilimitada de juego. Cameltry y The New Zealand Story te mantendrán entretenido. **8.0**

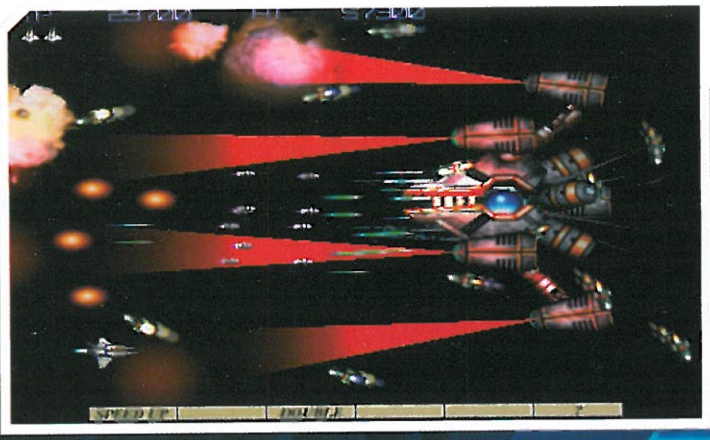


CONCLUSIÓN> Puede que no sea tan deslumbrante como el recopilatorio de Capcom, pero este UMD de Taito tiene un precio muy interesante y unas cuantas coin-ops imprescindibles. **8.0**





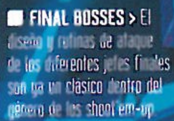
COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
JUGADORES: 1
ON-LINE: NO
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
SALVAR PARTIDA: 64 KB
P.V.P. RECOMENDADO: 39,95€
www.es.games.konami-europe.com



FINAL BOSSES > El diseño y rutinas de ataque de los diferentes jefes finales son ya un clásico dentro del género de los shoot'em-up



LA ALTERNATIVA



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

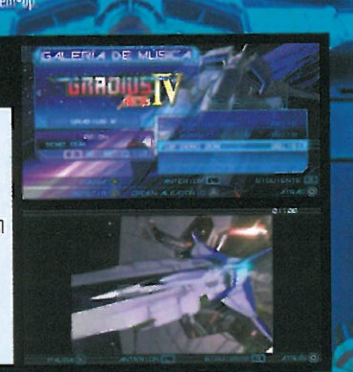
Pocos shooters han aparecido hasta el momento en la consola de Sony. El recopilatorio de Capcom recoge algunos clásicos como 1941 o Last Duel.



DIFICULTAD AL PIXEL > Gradius sigue gozando de la dificultad clásica de la saga

¡EXTRA, EXTRA!

Contamos con galerías de música y vídeo donde podrás disfrutar de la banda sonora original de cada juego y algunas secuencias de introducción como las cinemáticas de Gradius Deluxe (PSone) y Gradius III & IV (PS2). Los cortes musicales no han sido retocados para la ocasión.

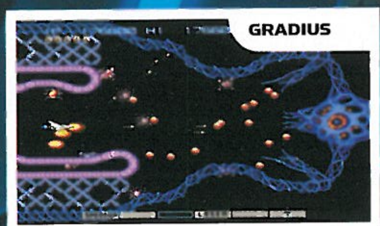


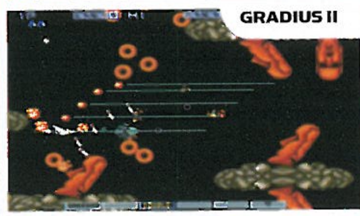
GRADIUS COLLECTION

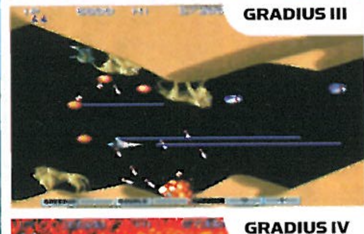
VIC VIPER, TE ESTÁBAMOS ESPERANDO

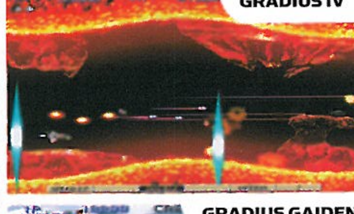

POR GRADIUS

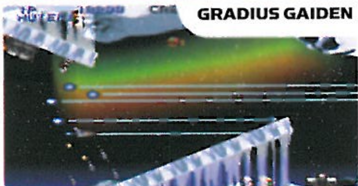

Tras veinte años sobrevolando todos los sistemas lúdicos habidos y por haber, **Konami** hace un completo repaso de su mítico *shoot'em-up* por excelencia con este extraordinario recopilatorio para **PSP**. Comercializado en Japón el pasado 9 de febrero, nuestras ansias por encontrar algún tipo de mejora en la conversión PAL han quedado, tras ocho meses de larga y angustiosa espera, en «agua de borrajas». No negaremos que la experiencia de revivir y ser testigos de la evolución de una saga clave dentro del mundo del videojuego (contamos con *Gradius I, II, III, IV* y el inédito en nuestro país *Gradius Gaiden*) es algo difícil de describir, aunque esperábamos alguna mejora en los apartados sonoro y multijugador (no existe modo para dos jugadores y las conversiones son *pixel perfect* respecto al *arcade* o título original, sin arreglos en los FX y banda sonora). Aun así y, a pesar de no incluir por razones obvias el genial quinto capítulo para **PS2**, nos encontramos con una muestra inmejorable de un género que se adapta perfectamente a la naturaleza de **PSP**: pantalla panorámica de tamaño y resolución idóneas para el desarrollo de un *shooter* 2D, *stick* analógico de correcta precisión y manejo ante el infumable control vía cruceta, etc. Sólo por disfrutar del revolucionario *Gradius Gaiden* de **PSone** ya merece la pena comprarlo.

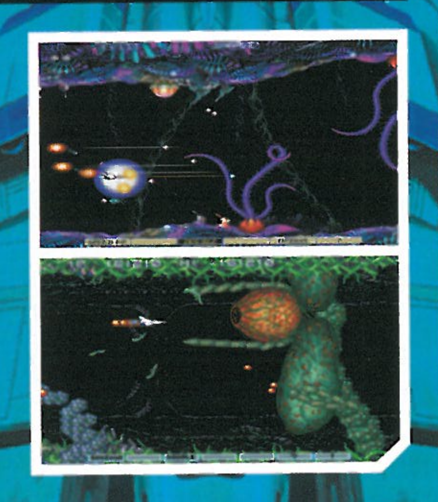

GRADIUS


GRADIUS II

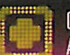

GRADIUS III

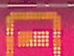

GRADIUS IV

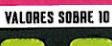

GRADIUS GAIDEN



GRADIUS COLLECTION 3+


Cinco hitos del videojuego reunidos en un solo UMD. Al fin podrás disfrutar de Gradius Gaiden.

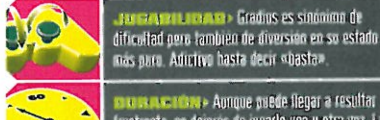

No se ha incorporado opción para dos jugadores. Esperábamos algún retoque en el apartado sonoro.


PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2

VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > Conversiones pixel perfect (caídas del frame rate incluidas). Destacan por encima del resto Gradius III y Gradius Gaiden. **8.6**


SONIDO > Aunque los originales ya gozan de una excelente calidad, esperábamos algún arreglo en este apartado. **8.4**

JUGABILIDAD > Gradius es sinónimo de dificultad pero también de diversión en su estado más puro. Adictivo hasta decir «basta». **9.3**


DURACIÓN > Aunque puede llegar a resultar frustrante, no dejarás de jugarlo una y otra vez. La magia de las 2D y los shoot'em-up son así... **9.0**

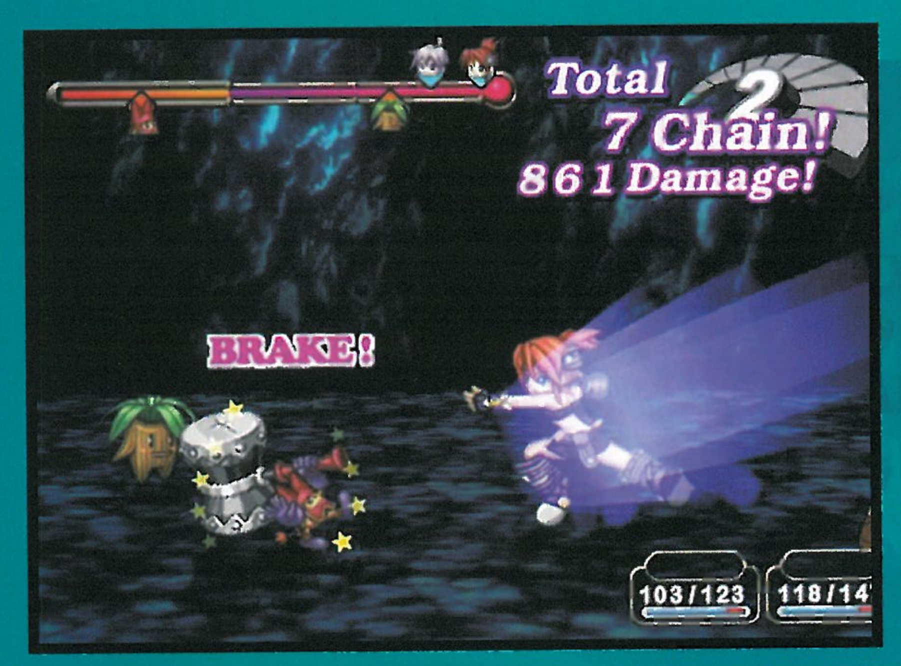


CONCLUSIÓN > Gradius Collection es un excelente ejemplo de lo que PSP es capaz de ofrecer, más allá de simples ports de PS2. Un excelente recopilatorio que no debes dejar escapar.


9.0



BANDAI NAMCO Games
16+
Tekken sale a la calle.
CALLEJERO
Lanzamiento 15 de septiembre
TEKKEN DARK RESURRECTION
Empieza a buscar enemigos con el modo wifi ad hoc
Madrid. Barcelona. New York. Londres. París. Tokio. Milano. Berlín. Ninguna ciudad se va a librar de los puñetazos de Jin Kazama. De las patadas voladoras de Hwogarang. De las volteretas de Lin Xiao Yu. O de la rabia incontenible de Heihachi Mishima. El mejor beat'em up de todos los tiempos sale a la calle. Tekken Dark Resurretion exclusivo para PSP. Con todos los personajes legendarios y dos nuevos más. Con más modos de lucha, incluyendo wifi ad hoc. Con un montón de minijuegos. Y con más acción que nunca. Tekken Dark Resurrection. Ahora campando a sus anchas por la ciudad.
PSP
yourpsp.com





CAMPAMENTO > Cuando encuentres un punto de guardado podrás acampar para relacionarte con los miembros de tu equipo y así obtener información.

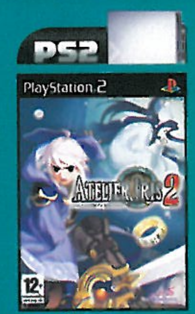






ATELIER IRIS 2

PS2



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **GUST**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **RPG POR TURNOS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **376 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.koei.co.uk

«MENOS COMERCIAR Y MÁS LUCHAR»

POR **LAST MONKEY**



Los que aún se quejan de que los juegos japoneses tardan mucho en llegar a nuestro país o de que en ocasiones ni lo hacen, deberían haber sufrido la escasez de juegos de rol que venía ocurriendo en épocas anteriores. Ahora, producciones tan poco conocidas como la que nos ocupa consiguen traspasar nuestras fronteras. ***Atelier Iris 2: The Azoth Of Destiny*** es la secuela de un título que llegó durante 2005 con el subtítulo de *Eternal Mana*, y que ofrecía una experiencia de juego de lo más clásica, que recordaba a las grandes producciones de la era **PSone**. Una saga con muchos títulos a sus espaldas que ha cambiado poco a lo largo de su historia, y que sigue presentando el mágico mundo de la alquimia (la capacidad de transformar unos objetos en otros) como la base de su argumento. La historia es tan tradicional como su apartado gráfico: un mundo de fantasía donde viven los protagonistas amenazados por un gran peligro, y dos jóvenes estudiantes de esta disciplina que se embarcan en una aventura para salvarlo. La chica se quedará en este mundo, mientras que el chico viajará hasta otro para encontrar la solución. En cualquier momento podrás alternar el control entre uno y otro, siendo totalmente necesario para avanzar. Así pues, a él le corresponde la parte del juego más centrada en las batallas y la exploración, mientras que ella deberá encontrar los objetos adecuados y la solución a los enigmas para que su amigo pueda avanzar. Este sistema de juego funciona bien la mayoría de las veces, pero en algunas ocasiones podrás tirarte horas hasta encontrar el ingrediente necesa-



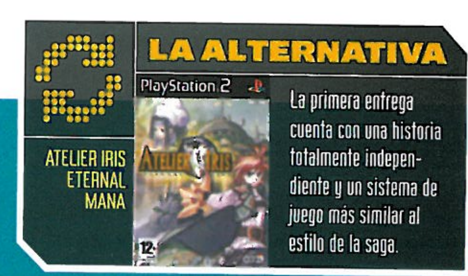


VUELVE LA ALQUIMIA

Aunque el proceso se ha simplificado bastante con respecto a la anterior entrega, sigue siendo imprescindible sintetizar los objetos más variados para avanzar en el juego. Será necesario contar con los ingredientes adecuados y con un «hada» dispuesta.

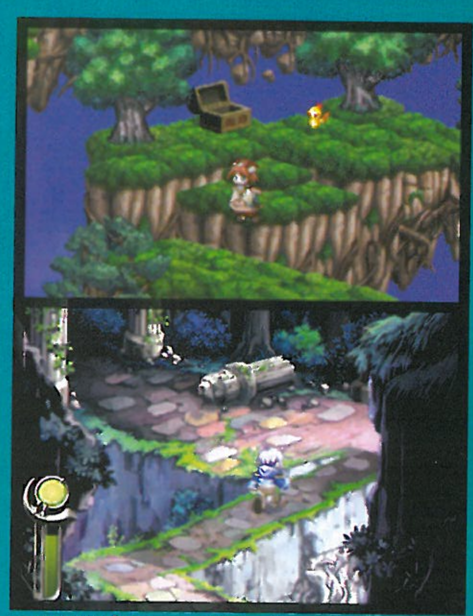


LA ALTERNATIVA



ATELIER IRIS ETERNAL MANA

La primera entrega cuenta con una historia totalmente independiente y un sistema de juego más similar al estilo de la saga.



EXPLORACIÓN > Los mapas del juego están creados en 2D, y los personajes podrán saltar para acceder a nuevos lugares.





TIENDAS > Durante tu andadura por el mundo encontrarás multitud de comerciantes dispuestos a venderte los objetos más dispares, desde ingredientes a armas o equipamiento.

rio en cuestión, algo que puede resultar frustrante. En cualquier caso, los que disfrutaron de la parte comercial de la primera edición (abastecer de nuevos productos a las tiendas del pueblo y ver cómo crecen) no encontrarán lo mismo en ésta, pues este apartado ha sido completamente eliminado para acercar más el juego a lo que puede esperarse de un RPG tradicional. Las batallas, el elemento más importante, han sido notablemente mejoradas, siendo ahora mucho más dinámicas y llenas de acción, con más posibilidades de ataque y defensa y nuevos aliados que se unirán a tu causa. Eso sí, siguen siendo bastante sencillas y frecuentes cuando estés explorando el mundo exterior, aunque ahora contarás con un indicativo en pantalla que te avisará de cuándo van a suceder, y los lugares que ya hayas limpiado de monstruos no volverán a darte problemas. Un aspecto que no ha cambiado es el sistema de obtención de nuevos objetos como armas, pociones y demás. Primero tendrás que encontrar la receta y después los ingredientes para poder sintetizarlos y emplearlos en combate. Por tanto, buena parte del desarrollo del juego la pasarás recolectando todos estos componentes, algo que seguramente no gustará demasiado a los que busquen un gran componente de acción en un juego de este tipo. Y es que la serie *Atelier* siempre ha sido diferente al resto. Tanto su particular apartado visual, donde las dos dimensiones campan a sus anchas de la forma más bella que puedas imaginar, como su peculiar sentido del humor y el «ultracute» aspecto de los personajes, además del pausado ritmo de su acción y las capacidades de personalización de los protagonistas, hacen de este título algo especial, recomendado para las almas mas «sensibles».

ATELIER IRIS 2

12+

Cuenta con todo el carisma de los grandes clásicos.
El renovado sistema de combates es mucho más divertido.

Se han eliminado muchos elementos típicos de la saga.
Todos los RPG deberían estar en castellano.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Se trata del empleo de las dos dimensiones más atractivo que hemos visto recientemente. Cada pantalla es única. **8.6**

SONIDO> Una banda sonora tan clásica como los gráficos, sin ser memorable ambienta con alegría. Las voces en inglés son de gran calidad. **8.7**

JUGABILIDAD> Se han simplificado muchos apartados para hacer el juego más accesible a todos los públicos. **8.7**

DURACIÓN> Completar el juego podrá llevarte unas treinta horas más o menos. La duración media de estos juegos. **8.6**

CONCLUSIÓN> A pesar de que no contará con un gran público, la segunda producción de Gust que llega hasta nuestro país gustará a los aficionados a los RPG de toda la vida. **8.6**

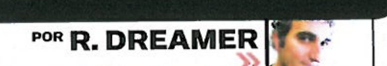
PS2



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI TYO**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **SURVIVAL HORROR**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **SEGÚN JUEGO**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
http://es.games.konami-europe.com/

SILENT HILL COLLECTION

JUEGOS EXTINTOS INCORPORATED


POR **R. DREAMER**

El titular viene al caso porque nos hemos quedado pasmados al averiguar que *Silent Hill Collection* está ya descatalogado (por lo menos en Madrid). Así que espero que tú, querido lector, guardes como oro en paño las tres entregas de la saga más terrorífica que jamás haya surcado los circuitos de **PlayStation 2**, porque si no, te va a ser muy difícil conseguirlas. Su nombre figura ya en el Olimpo de los videojuegos, junto a otras grandes sagas que han ido abriendo brecha en la industria. El mérito de *Silent Hill* fue llegar a un territorio prohibido que *Resident Evil* no se atrevió a explorar. Mientras la serie de **Capcom** se conformó con darnos sustos de muerte, **Konami** lo que hizo fue meternos el miedo en el cuerpo. Con *Silent Hill* la pesadilla no terminaba al soltar el mando, tan sólo acababa de empezar. En esta recopilación con las tres partes aparecidas en **PlayStation 2**, se echa de menos la primera entrega para **PSone**; con la que dimos nuestros primeros pasos por la ciudad cubierta por una sempiterna bruma. La que nos descubrió el extraño culto a Samael y la existencia de un mundo horrible más allá de los límites de la cordura. La melancólica melodía que Akira Yamaoka compuso para la *intro* del juego, tan sólo era un presagio del infierno que esperaba en aquellas calles preñadas de nombres de escritores de novelas de terror. Pero *Silent Hill 2* casi relegó al olvido a Harry Mason, Cheryl y Alessa. El paso de la serie a **PlayStation 2** fue bestial. La banda sonora nos mostró a un Akira Yamaoka maduro, capaz de manejar registros que tan pronto nos acercaban a







CRIATURAS > En Silent Hill 2 el diseño de los monstruos cobró una inédita dimensión con el nuevo hardware e influencias como la película La Escalera De Jacob (Adrian Lyne, 1990).

LA SAGA COMPLETA (A FALTA DEL PRIMERO...)



SILENT HILL 2: Es el culmen de la franquicia. Un juego en el que argumento, atmósfera, jugabilidad y música fluyen en la misma dirección dando forma a uno de los mejores títulos que jamás se hayan creado para PlayStation 2.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 **9.5**



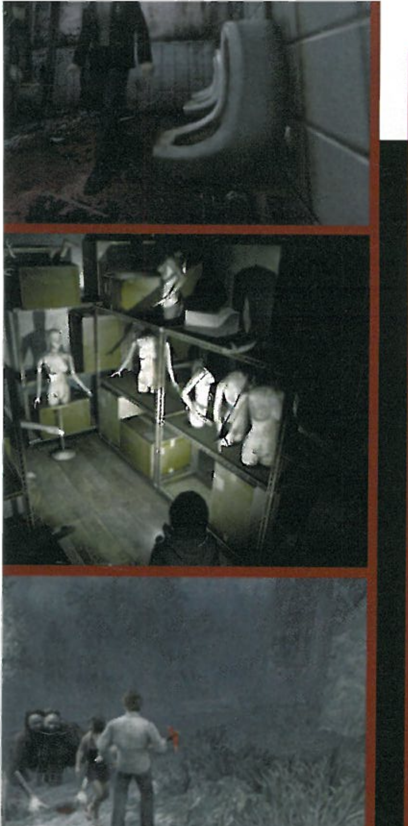
SILENT HILL 3: Su apartado gráfico es espectacular, el más elegante de la serie. La línea argumental se enlaza con la primera entrega de PSone siendo un cúmulo de sorpresas para los seguidores de Silent Hill. Es el único protagonizado por una mujer.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 **9.1**



SILENT HILL 4 THE ROOM: Apenas un año después de la tercera parte llegó este claustrofóbico capítulo, plagado de seres espeluznantes intentando renovar la serie con un esquema muy original. Para muchos, la segunda mejor entrega de toda la serie.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 **9.3**

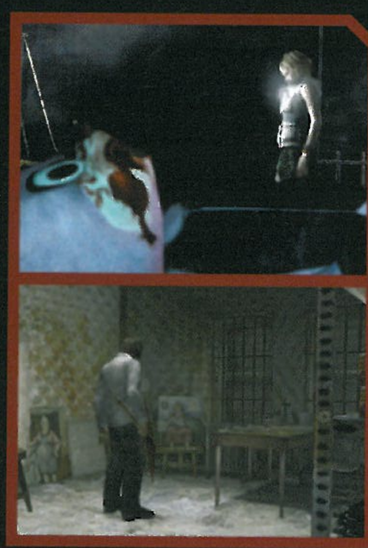






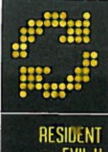
■ **EL LUGAR DE LOS HECHOS >** Silent Hill es la ciudad que da nombre a la saga. No tiene homónimo real, aunque ha sido situada en Nueva Inglaterra, en Fall River (Massachusetts) y en un distrito de Los Ángeles (California). La película se ha basado en un pueblo llamado Centralia (Pennsylvania).





la nostalgia del amor perdido, como al más terrible de los purgatorios que pueda concebir la mente humana. El salto gráfico consiguió que la crudeza del juego fuera aún más impactante. Dos años después, **Konami** intentó repetir el éxito. *Silent Hill 3* volvía a presentar un acompañamiento musical que se fundía a la perfección con la ambientación del juego. Sin llegar a la brillantez de su antecesor dejaba un tema para el recuerdo, *You're not here* como un clásico dentro de la sinfonía de *Silent Hill*. La trama de esta tercera parte sí que supuso toda una sorpresa por sus continuas referencias a las andanzas de Harry Mason y los acólitos de Samael en **PSone**. La protagonista, Heather, te conducirá por un inquietante viaje, con criaturas desagradables y paisajes dantescos como el parque de atracciones. Incluso los creadores llegaron a permitirse un par de licencias dejando claras sus fuentes de inspiración, recreando la estación de metro que aparece en la película *La Escalera De Jacob*. Sin apenas descanso, **Konami** puso en el mercado con un año de diferencia *Silent Hill 4: The Room*. Es el título más rompedor de la saga, intercalando la estancia del protagonista en un apartamento del que no puedes salir, con una perspectiva en primera persona, con viajes a un mundo habitado por monstruos y otros personajes no menos inquietantes. Su argumento se desarrolla entorno a Walter Sullivan, un asesino en serie que ya aparece mencionado en un periódico que encuentra James en los apartamentos de *Silent Hill 2*. Este cuarto capítulo abre aún más las puertas de este culebrón que muy pronto será continuado con *Silent Hill Origins* y (esperemos que sea así) una nueva entrega para **PlayStation 3**. Salud hermanos y que Samael sea con vosotros.

LA ALTERNATIVA



RESIDENT EVIL 4

Un título asombroso por su realismo a nivel visual y su inquietante atmósfera. El culmen de la saga, indispensable para los amantes del terror.

LOS CONDENADOS

■ **JAMES SUNDERLAND (2001) >** Viaja hasta Silent Hill guiado por una carta que le ha escrito su mujer, fallecida hace tiempo. En un principio iba a tener dos personalidades, Joseph y James. Se quedó con la última.





■ **HEATHER MASON (2003) >** Su diseño se basa en las actrices Vanessa Paradis y Charlotte Gainsbourg. Es el bebé con el que huyó Harry Mason después de derrotar a Samael.

■ **HENRY TOWNSHEND (2004) >** El inquilino del apartamento 302 es el protagonista accidental, porque a través de sus ojos descubrirás las andanzas de un asesino mencionado en una nota de Silent Hill 2.

SILENT HILL COLLECTION 18+



La soberbia atmósfera de desesperación y terror, las bandas sonoras y un apartado gráfico diseñado para dar miedo.



Que no se haya incluido la primera entrega para PSone como en la edición que se ha publicado en Japón.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > SH2 marca el estilo, SH3 lo depura magistralmente y SH4 lo lleva a cotas increíbles para representar un mundo abominable. **9.3**



SONIDO > Aunque las bandas sonoras de SH3 y SH4 (este último con flamenco incluido) son buenas, SH2 fue una gran y maravillosa novedad. **9.5**



JUGABILIDAD > SH4 investiga nuevas fórmulas, SH3 se queda a mitad de camino y SH2 continúa siendo el mejor Survival Horror de PS2. **9.2**

DURACIÓN > Tómatelo con paciencia, como el que tiene una buena botella de vino, disfruta de cada juego y de sus finales alternativos. **9.2**

CONCLUSIÓN > Sólo si el Survival Horror no se encuentra dentro de tus preferencias lúdicas, podríamos llegar a entender que dejaras pasar de largo esta colección (si eres capaz de encontrarla).



LA ALTERNATIVA



B-BOY

Dada la casi total ausencia de juegos de género musical para la PSP en nuestro país, nuestra recomendación va hacia el venidero B-Boy.

GITAROO MAN LIVES!





■ **JAM SESSION >** Los modos multijugador dan un bienvenido matiz de variedad a la mecánica del juego.





■ **COLECCIONABLES >** Mejor que coleccionar a los enemigos: cuando vayas superando las fases, las canciones quedarán a tu disposición para oírlas cuando gustes. Ya, como en PS2, pero llevarlas encima en tu PSP es todo un agradecido aliciente.

LO QUE SE SUELEN LLAMAR RIFFS DEVASTADORES

PSP



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **KOEI**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ACCION MUSICAL**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **64KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.koei.com

POR **JOHN TONES**

Es desoladora y en cierto modo incomprensible la total ausencia en el mercado español de juegos musicales para **PSP**. A menudo nos quejamos de la escasez de títulos de espíritu portátil (*puzzles*, minijuegos, *bemanis*) para la máquina de **Sony**, y por eso, a pesar de sus limitaciones, no podemos evitar recibir con los brazos abiertos esta versión de bolsillo de ***Gitaroo Man***. Una versión a la que **Koei**, desde luego, no ha aplicado demasiadas novedades: sólo tiene dos canciones nuevas (una de ellas excelente, la contundente *Metal Header*, acompañada de la mucho más meliflua *Toda Pasión*) y permite partidas por conexión *ad hoc* con otro jugador que posea el UMD. Por lo demás, es idéntica a la versión **PS2** en lo bueno (el diseño de los personajes, el delirante argumento, la extraordinaria banda sonora) y en lo malo (desorbitada dificultad, multiplicada involuntariamente por la escasa manejabilidad del *stick* de dirección de **PSP**).

GITAROO MAN LIVES! 3+

+ Mientras no llegue por estos lares (podemos esperar sentados) Taiko no Tatsujin, éste es el único juego musical para PSP.

− Es casi idéntico a la versión PS2. Las novedades no son espectaculares. El stick de PSP está a años luz del DualShock.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Originales, coloristas, como en PS2. Y exactamente iguales. La eterna contradicción: muy bien, pero sin novedades.	8.0
SONIDO> Excelente banda sonora, con la bienvenida novedad de dos canciones exclusivas. Lástima que no haya subtítulos de ningún tipo.	8.7
JUGABILIDAD> Cuesta acostumbrarse a su sistema único, pero todo el acento de la jugabilidad está puesto, acertadamente, en el ritmo.	8.8
DURACIÓN> Doce canciones no son demasiadas, pero su dificultad ajustable (¡al fin!) y buena rejugabilidad le aseguran una larga vida.	8.0

CONCLUSIÓN> Si no tienes la versión PS2 y te gustan los juegos musicales es una compra casi obligada, gracias a su jugabilidad inmediata, original diseño de personajes y pegadiza banda sonora. **8.2**

DIAMOND RUSH

¡Descárgatelo y gana un viaje a las ruinas del templo de Angkor en Camboya!

Descárgatelo entrando en
emocion>
videojuegos>
promociones>
Ladrón de Diamantes

Sólo clientes movistar.
Coste de navegación 0,3€ por conexión





DESTACADOS





¡El puzzle del futuro!





¡Combates aéreos alucinantes!

MÁS JUEGOS

























Para descargarte cualquiera de los otros juegos entra en
emocion>videojuegos>juegosxmarcas>gameloft



LA ALTERNATIVA


METAL GEAR AC!D 2



Si eres de los que no le importa infiltrarse en terreno enemigo en solitario, la saga Ac!d de Konami es de lo mejorcito existente en el género.

FIELD COMMANDER



LA MEJOR GUERRA SE LIBRA EN TU PORTÁTIL

COMPAÑÍA: **SONY ONLINE**
DESARROLLADOR: **SONY ONLINE**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **ESTRATEGIA POR TURNOS**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **256 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.fieldcommander.station.sony.com

POR **GRADIUS** 

Pocos géneros como la estrategia pueden resultar tan adictivos en poco más de una hora. Aunque librar un conflicto bélico por turnos en vez de hacerlo en tiempo real siempre ha resultado menos atractivo para el que escribe, con ejemplos como el de **Sony Online** hay que rendirse ante la evidencia y, simplemente, limitarse a disfrutar. Si en su momento *Command & Conquer* o *Dune 2000* (por citar tan sólo dos excelentes ejemplos) conquistaron el corazón estratega de miles de usuarios, estamos seguros de que ***Field Commander*** hará lo propio en **PSP**. En las más de 30 campañas que incluye el modo principal del juego podrás desplegar un sinfín de variadas tácticas de combate, valiéndote de un extenso arsenal de guerra (más de 36 unidades diferentes) que podrás ir retroalimentando en las factorías ubicadas en tu base. Y, cuando te canses de jugar en solitario (a pesar de la excelente IA que posee la CPU), dispondrás de ilimitadas horas de juego extra gracias a las múltiples opciones multijugador (mediante *Wi-Fi* e infraestructura) que se han añadido para la ocasión. Además, cuentas con la atractiva posibilidad de crear tus propios mapas y compartirlos con el resto del mundo vía On-line, otorgando una duración al título casi infinita. Hacía tiempo que no nos encontrábamos con un juego tan completo en todos sus apartados. Si te gusta la estrategia y valoras la jugabilidad por encima de elaborados *engines* 3D, ***Field Commander*** es tu juego.

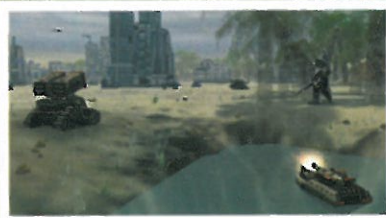




TÁCTICAS DE BOLSILLO

Controlar cada aspecto del juego es tarea sencilla gracias a la perfecta adaptación realizada a la disposición de botones de PSP. Atacar, esperar, construir... Las opciones al respecto son muy numerosas.



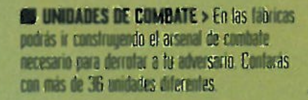






UNIDADES DE COMBATE > En las fábricas podrás ir construyendo el arsenal de combate necesario para derrotar a tu adversario. Contarás con más de 36 unidades diferentes.



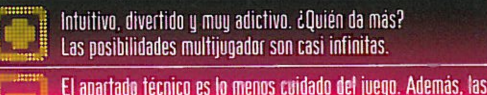






FIELD COMMANDER


7+



Intuitivo, divertido y muy adictivo. ¿Quién da más? Las posibilidades multijugador son casi infinitas.



El apartado técnico es lo menos cuidado del juego. Además, las misiones pueden resultar largas para una portátil.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



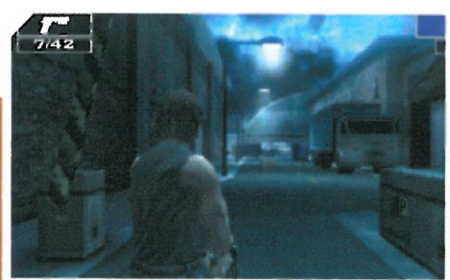
GRÁFICOS > El motor gráfico es demasiado sencillo. En ocasiones te costará distinguir las diferentes unidades de ataque.	7.7
SONIDO > La música que te acompañará en cada campaña es repetitiva hasta la extenuación. Los efectos de sonido cumplen su cometido.	7.5
JUGABILIDAD > Lo más importante y, a su vez, lo más elaborado del juego. El control y mecánica de Field Commander es excelente.	9.0
DURACIÓN > Infinita. Modo multijugador Wi-Fi e infraestructura, editor de niveles, mapas descargables, más de 30 misiones para un jugador...	9.3






CONCLUSIÓN > Si el apartado técnico hubiera recibido los mismos cuidados que la excelente jugabilidad y duración otorgada al juego, estaríamos ante un nuevo referente en el género.


8.7





LA ALTERNATIVA

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

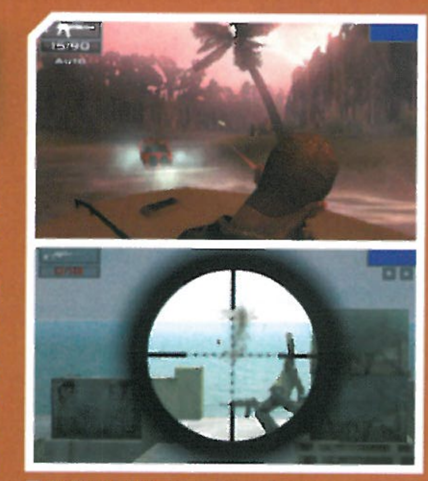
Si estás buscando un shooter en el que demostrar tu puntería sin tener que preocuparte por nada más, este título de Namco te va a hacer feliz.

CORRUPCIÓN EN MIAMI

LOS DOS POLIS MÁS OCHENTEROS SE CUELAN EN PSP

POR **R. DREAMER**

Los dos policías más famosos de los 80 se pasan al videojuego. Los culpables son **Rebellion**, un grupo de desarrollo británico que ya nos brindó un excelente *shooter* para la portátil de **Sony**, *Dead To Rights: Reckoning*. Ahora retoman la misma fórmula pero trasladándola al universo de Sonny Crockett y Ricardo Tubbs. El juego, doblado al castellano, comienza de forma demoledora. Al inicio es posible elegir entre uno de los dos protagonistas. Nada más empezar ya estarás metido en faena, disparando y esquivando balas enemigas. Se ha incorporado un sistema, sobre un mapa ficticio de Miami, en el que puedes intercambiar drogas por información que te será útil en el siguiente nivel. Hasta llegarás a montar en una lancha para vivir un intenso tiroteo acuático. Sin embargo, el juego no tarda mucho en ir perdiendo fuerza a base de repetir el mismo esquema fase tras fase. La inteligencia artificial que controla a los adversarios no te creará muchos problemas si no te dejas llevar por los nervios. Se podría pensar que el modo cooperativo, siempre que encuentres a alguien con el juego, mejora la diversión, pero al final adolece de los mismos problemas. De todas formas, sorprende que siendo una licencia de una película se hayan esforzado más de lo normal en estos casos. Merece la pena probarlo.



■ **UN BUEN PULSO >** El café y otros estimulantes no son aconsejables mientras juegues, pueden afectar a tu puntería.

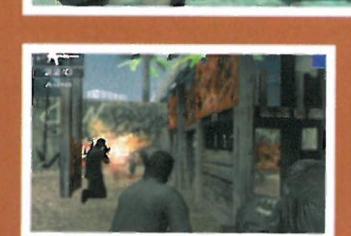


■ **COLIN Y JAMIE >** No es que se aprecie mucho, pero los dos actores han servido de modelo para la recreación lúdica de Corrupción En Miami. Desde luego, muy poco tienen que ver con los ochenteros rostros de Don Johnson y Philip Michael Thomas.

PSP



COMPAÑÍA: **SIERRA ENTERTAINMENT**
DESARROLLADOR: **REBELLION**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL GAMES**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
www.vugames.com





EN LANCHA

Para variar un poco entre tanto escenario urbano, Rebellion ha dispuesto algunos niveles que transcurren a bordo de lanchas. Además de pilotarlas a toda velocidad tendrás que participar en intensos tiroteos sobre aguas turbulentas.



CORRUPCIÓN EN MIAMI — 18+



El juego refleja muy bien la ambientación de Corrupción En Miami tanto gráfica como sonoramente.

Su desarrollo se torna anodino después de unas cuantas fases pegando tiros. Se echa en falta más profundidad.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2  — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Es un motor gráfico muy estable. Llama la atención su consistencia, pero el diseño no está a la altura de la técnica. **8.5**

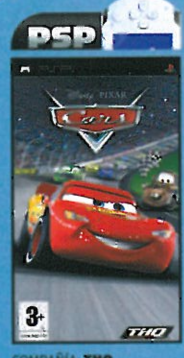


SONIDO > Melodías muy acordes con el espíritu de los años ochenta, aunque algo repetitivas. Además, las voces están en castellano. **8.7**

JUGABILIDAD > El comienzo es demoledor, pero después va perdiendo intensidad cuando todo se reduce a repetir lo mismo fase tras fase. **7.8**

DURACIÓN > Si la santa paciencia te acompaña, te liquidarás los 12 niveles sin demasiado esfuerzo. Puedes probar con dificultades mayores. **7.9**

CONCLUSIÓN > Si esta serie te impactó cuando se emitía en televisión, te sentirás nostálgico. Es un buen shooter, pero a pesar de un apartado técnico envidiable, es repetitivo. **8.1**



COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **LOCOMOTIVE**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **576 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.carsvideogame.es

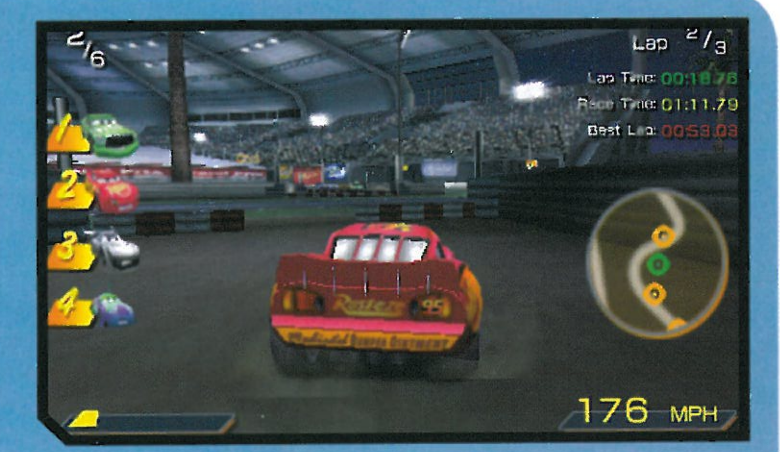
CARS

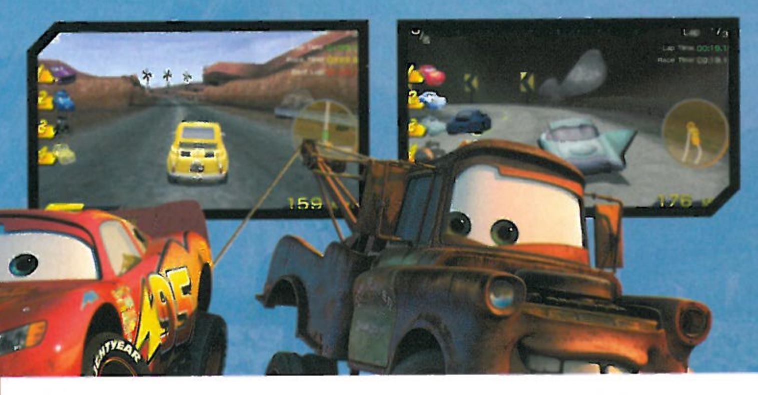
RAYO MCQUEEN Y SUS COLEGAS DERRAPAN EN PSP

POR **ANNA**

Seguro que este verano te has hartado de ver en la tele el tráiler de la película de **Disney/Pixar** y seguidamente las imágenes del juego desarrollado por **THQ**... Pues bien, el mes pasado ya te hablamos de su conversión a **PS2**, y ahora te destripamos la entrega para **PSP** para no ser menos y seguir con el tirón de la licencia.

Hay que ser justos y realistas, el título es fiel a la estética y trama del largometraje, pero como juego de carreras deja algo que desear (la portátil de **Sony** posee un catálogo mucho más atractivo dentro de este género, *Ridge Racer*, *Burnout*...). Además, aunque las diferencias con la versión **PS2** no son muchas, éstas se dejan notar: ausencia de minijuegos y uso de turbo en las carreras, detalle que complica la jugabilidad para los más peques. En fin, es vistoso, simpático y muy seductor para el público al que va dirigido. Pero hay que ser objetivos, *Cars* es un juego de conducción normalete.





3+






8.4 | 8.0 | 7.9 | 8.0

CONCLUSIÓN> Si tienes menos de 10 años y te gusta la peli, este es tu juego. Si no, te resultará soso.


8.0

LADRÓN DE ALMAS > Un malvado demonio se ha colado en una fiesta de quinceañeros. Cabreado por el repertorio musical encontrado decide castigarlos, reduciéndolos al tamaño de un garbanzo. Todo un delirio de originalidad y sinsentido.









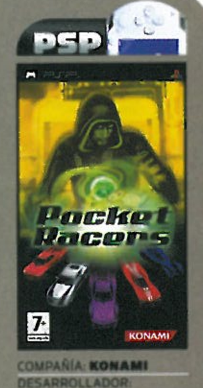
VARIEDAD MÁS QUE ASEGURADA > Además de contar con un gran catálogo de vehículos (con posibilidad de tunearlos), dispondrás de un amplio repertorio de ítems y armas repartidos por cada escenario.

POCKET RACERS

TRAS LA ESTELA DE MICROMACHINES

POR **GRADIUS**

Alcanzar las cotas de jugabilidad y diversión de los títulos basados en la línea de juguetes **Hasbro** no es tarea sencilla. Aunque el título de **Konami** encierra ciertas similitudes con otros *arcades* de conducción como *WipeOut* (el uso de proyectiles y arsenal variado es clave para adelantar a los adversarios), la estética miniaturizada y escenarios típicos de un hermoso adosado animan a compararlo constantemente con cualquier *Micro-Machines* aparecido hasta la fecha. Además, el modo multijugador que encierra el juego ofrece la posibilidad de jugar contra otros tres usuarios vía *Wi-Fi*, una prueba más de la intención por crear un nuevo clon motorizado. Con un apartado técnico correcto (el motor gráfico muestra demasiadas ralentizaciones) y un argumento bastante enrevesado para un simple título de conducción, sólo podemos alabar la excelente IA de la CPU y las partidas multijugador. Entretenido.



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **BLADE INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ARCADE CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **144 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
es.gs.konami-europe.com

7+





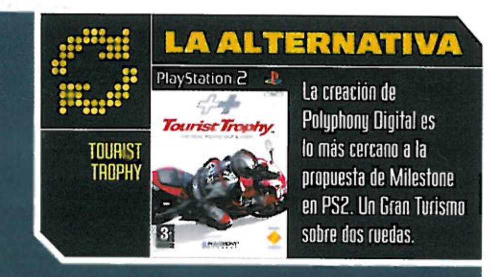
7.2 | 7.0 | 7.6 | 7.8

CONCLUSIÓN> Técnicamente correcto, de manejo algo dudoso y ligeramente repetitivo.


7.4

SUPER-BIKES: RIDING CHALLENGE

LA ALTERNATIVA



TOURIST TROPHY

La creación de Polyphony Digital es lo más cercano a la propuesta de Milestone en PS2. Un Gran Turismo sobre dos ruedas.

EVOLUCIÓN SOBRE RUEDAS





COMPAÑÍA: **BLACK BEAN**
DESARROLLADOR: **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **MOTOCICLISMO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-/**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **387 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
www.super-bikes.blackbeangames.com



La franquicia *Superbike World Championship* se convirtió a finales de los años noventa en todo un referente dentro del género del motociclismo. Tras un largo paréntesis, **Milestone** retoma su camino sobre dos ruedas con un título que supera el aprobado en todos sus apartados. Si bien el apartado gráfico, a pesar de su notable factura, no merece elogio alguno por nuestra parte (el *engine* 3D es el mismo que el de *Evolution GT*, anterior juego de la compañía italiana), en el jugable sí se han introducido algunas novedades dignas de mención y hasta ahora inéditas dentro del género en **PlayStation 2**. Éstas se traducen básicamente en un manejo absoluto de la montura en carrera; así, para dominar completamente el juego y esquivar de este modo las curvas que provocan continuas y frustrantes salidas de pista (caídas incluidas), deberás hacer un uso perfecto del *stick* analógico izquierdo del *Dualshock 2*, dirigiendo de este modo moto y piloto al mismo tiempo. Además, la respuesta y fluidez de movimientos es más que correcta, animándote a continuar en carrera. El resto de aspectos siguen inalterables respecto a la última *beta*: más de 30 circuitos divididos en tres clases (abiertos, competición y ciudad) que recogen variados enclaves como los circuitos de Laguna Seca o Donington, las praderas de Córcega o Los Alpes y ciudades como Milán, Londres y Barcelona. Todos ellos accesibles a través de dos modalidades de juego. El número de motos supera las 40, con prestigiosos modelos de gran cilindrada como una Honda CBR 1000 RR o Suzuki GSXR 1000, con la posibilidad de customizarlas a tu antojo. La opción para dos jugadores alarga ligeramente la vida al juego, aunque es de una duración no excesivamente alta. Si eres un aficionado del *Moto GP* de **Namco Bandai** y *Tourist Trophy* te sorprendió, ***SB: Riding Challenge*** puede resultar una acertada elección. Tampoco hay mucho más donde elegir...











REPETICIONES > Podrás analizar una vez más tu evolución en carrera gracias a las habituales y agradecidas repeticiones. Multitud de opciones (cámaras, pilotos, velocidad...) acompañan a un apartado desde el que podrás apreciar el notable acabado gráfico.

MODOS DE JUEGO

¿Competición o Trofeo? Tú eliges. La primera opción emula la trayectoria de un motorista profesional. En segundo lugar, hallarás diferentes carreras donde irás desbloqueando premios. Antes de comenzar, es imprescindible superar un pequeño y sencillo Tutorial.





SUPER-BIKES: RIDING CHALLENGE 3+



El completo y sencillo manejo de la moto y piloto.
Aún siendo una copia, el apartado técnico brilla con luz propia.

Las inevitables y más que frustrantes salidas de pista.
Excesivos y prolongados tiempos de carga.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Si ya has jugado a Evolution GT, te encontrarás con los mismos diseños, escenarios, frame rate... Dos en vez de cuatro ruedas. **8.4**



SONIDO > Cumple perfectamente con su cometido. La banda sonora se alterna con una excelente recreación del zumbido de las motos. **8.3**



JUGABILIDAD > Intuitivo y muy completo, el manejo de la montura roza el sobresaliente. Lástima de esas frustrantes salidas de pista... **8.3**

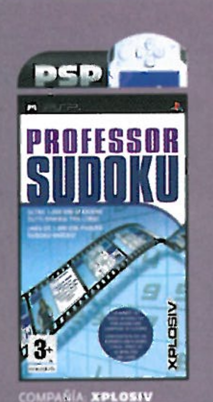


DURACIÓN > Los dos modos de juego aseguran diversión para rato. Además, incluye la siempre interesante opción para dos jugadores. **8.1**



CONCLUSIÓN > Es difícil obviar las frustrantes e inevitables caídas que sufrirás constantemente a lo largo del juego. El resto de apartados cumplen sobradamente. Un buen juego. **8.2**





COMPAÑÍA: **XPLOSIV**
DESARROLLADOR: **MAVERICK**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **PUZZLE**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **512 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **26,95€**
www.carolvordermanssudoku.com



PROFESSOR SUDOKU

DESAFÍA LOS LÍMITES DE TU PROPIA LÓGICA

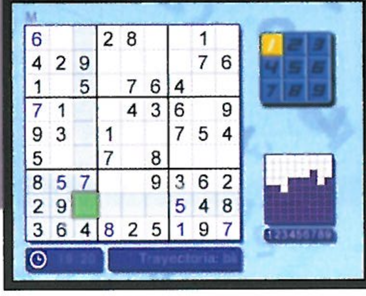

POR **MURRAY**

Era cuestión de tiempo que el *boom* de los *Sudokus* diese el salto a la industria del entretenimiento digital. Sus responsables han visto un filón en el aún indómito campo del pasatiempo virtual y han decidido quemar toda su munición en el desarrollo de este ***Professor Sudoku***, un juego que sin muchas pretensiones puede acabar convirtiéndose en un éxito comparable a cualquiera de sus versiones impresas. Probablemente, la clave de su más que seguro triunfo vaya a residir en su atractivo planteamiento, así como en su extensión y variedad. ***Professor Sudoku*** es algo más que un mero juego de rellenar cuadrículas y columnas: es un auténtico reto a tu inteligencia, como así lo demuestran sus múltiples modos y sus opciones casi ilimitadas. Llevadas hasta extremos insólitos, las categorías van desde los *sudokus* en versión clásica hasta los verdaderos desafíos cronometrados (como sucede en la modalidad Desafía al Profesor). ***Professor Sudoku*** se convierte, en **PSP**, en una efectiva y bien engrasada arma contra el aburrimiento.

TAMBIÉN EN PS2

PlayStation 2 goza también de su propia versión del juego. Es absolutamente idéntica y no aportará ninguna novedad a todo lo planteado en PSP. Mejora, eso sí, el subgénero que ya constituyen los Sudokus, superando por su variedad a todos sus antecesores.





LA ALTERNATIVA



Gráficos decentes dentro de la limitación y un planteamiento más enfocado al multijugador, lo convierten en la alternativa perfecta.

LA PROFESORA > Carol Vorderman es una reputada matemática, responsable de la difusión de muchos juegos de lógica, que te acompañará y asesorará en todo momento.





OPCIONES ILIMITADAS > El juego ofrece desde un completo Tutorial hasta diversos modos contrarreloj.

PROFESSOR SUDOKU 3+


La posibilidad de realizar realmente Sudokus y la duración del título, prácticamente infinita.

Los gráficos, así como la conveniencia de programar un juego de Sudokus para consola.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

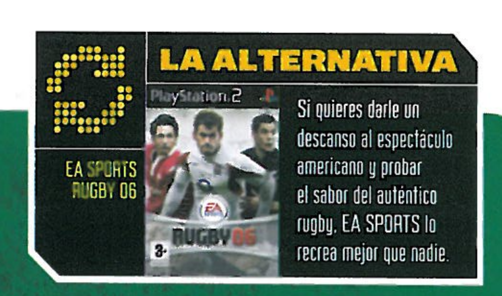

GRÁFICOS> Brillan totalmente por su ausencia. Podrían haberse esforzado aunque fuera en amenizar los insulsos tableros. **5.0**

SONIDO> Típica de un juego de estas características, se limita a acompañar, sin demasiados excesos. **5.0**


JUGABILIDAD> Simple, directo, intuitivo. Justo lo necesario para tenerte enganchado durante horas. **9.0**


DURACIÓN> Largo, muy largo. Por todas sus opciones es casi interminable. Sólo tú decides cuándo terminar. **9.2**

CONCLUSIÓN> Una buena opción para los que buscan juegos de este tipo. Si encima, los presentas con una atractiva selección de extras, es compra obligada. **7.2**



LA ALTERNATIVA

EA SPORTS RUGBY 06

Si quieres darle un descanso al espectáculo americano y probar el sabor del auténtico rugby, EA SPORTS lo recrea mejor que nadie.

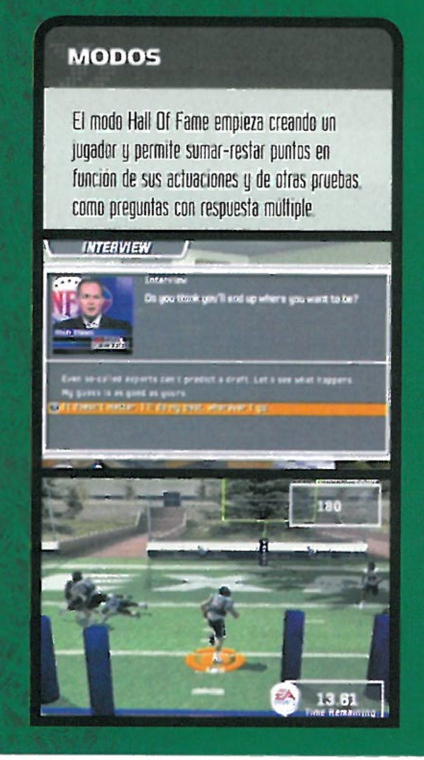
MADDEN 07

CONTROLA LOS BLOQUEOS EN LA SAGA CON MÁS HISTORIA



POR **CHIP &CE**

En ocasiones, **EA** utiliza el nombre de alguna figura destacada, como Tiger Woods, para denominar sus sagas deportivas. John Madden es el decano dentro de esta estrategia, ya que el comentarista deportivo lleva más de una década siendo la imagen de la serie dedicada al fútbol americano. Además, para completar la campaña publicitaria, ha incorporado en la portada a Shaun Alexander, el MVP de la NFL. Con estos reclamos promocionales llega una nueva edición que cuenta con un renovado sistema de control como principal aliciente. En este sentido, las novedades se centran en dos aspectos: los bloqueos y las carreras. Por lo que respecta a los bloqueos, el denominado *Lead Blocking Control* permite controlar en primera persona a los jugadores que los realizan, con el objetivo de abrir vías libres. Así, el *pad* analógico derecho hace posible una amplia variedad de bloqueos, permitiendo lanzar a los rivales por el aire. Mientras tanto, el jugador con el balón y el resto del equipo ejecutan la jugada prevista. El otro elemento modificado son las carreras, en las que se ha buscado un mayor realismo con la reproducción de las particularidades de cada jugador así como con la introducción de más acciones y de *combos*. De nuevo, el protagonista es el *pad* analógico derecho (*highlight stick*) en combinación con los botones laterales. En las opciones, el modo On-line brilla con luz propia junto a dos novedades: el *Hall Of Fame* y el *NFL Network* que se suman a los minijuegos y Franquicia ya habituales en la serie.



MODOS

El modo Hall Of Fame empieza creando un jugador y permite sumar-restar puntos en función de sus actuaciones y de otras pruebas, como preguntas con respuesta múltiple.

PS2

PlayStation.2

MADDEN NFL 07

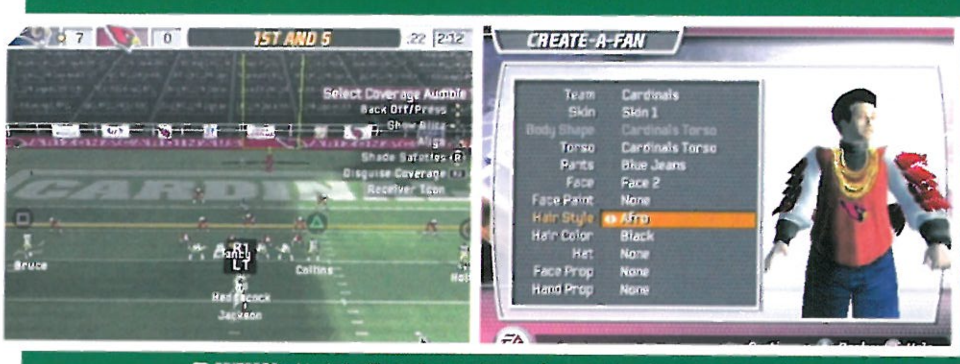
COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **1.521 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.es.ea.com



FRANQUICIA > En el modo Franquicia las novedades se centran en el sistema de Draft, y en el partido de las estrellas.







EDITORES > Además de editar jugadores y equipos, permite crear la indumentaria de los aficionados, incluyendo múltiples parámetros.



MADDEN 07

3+



El control de los bloqueos aporta más realismo.
La constante innovación en el apartado de los modos de juego.

La escasa afición en España al fútbol americano, hace que muchos de los detalles incluidos pasen desapercibidos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Una vez más, el programa es un ejemplo a seguir para los simuladores deportivos en cuanto a la calidad gráfica.	9.3
SONIDO> En el apartado sonoro destacan los comentarios con ritmo televisivo. Como es habitual, no se han traducido al castellano.	8.1
JUGABILIDAD> El programa reúne múltiples modos de juego, incluyendo competiciones alternativas y premios ocultos.	9.0
DURACIÓN> El modo multijugador para hasta cuatro jugadores te dará mucha más diversión que el modo Historia.	9.2

CONCLUSIÓN> La principal novedad se refiere a la posibilidad de controlar a los jugadores que realizan los bloqueos. Los nuevos modos de juego incrementan la duración del programa. **9.0**

Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2



SUGERENCIAS DEL CHEF

¿QUIERES PASAR MIEDO?



LA COLECCIÓN DEFINITIVA
THE SILENT HILL COLLECTION (HONAMI)

La oscuridad cobrará un nuevo sentido después de jugar con estas tres entregas de Silent Hill. La saga de Konami se las apaña muy bien para mantener tu alma bajo las garras del terror más atávico. Atención a la primera entrega...



EL CULMEN DE LA SAGA
RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM)

Capcom fue capaz de conciliar la acción más arrolladora de toda la serie Resident Evil sin perder la atmósfera de misterio que la ha caracterizado a lo largo de su existencia. Agárrate los machos y prepárate a sufrir en tierras íberas.



PRÓXIMAMENTE
RULE OF ROSE (505 GAMESTREET)

Finalmente, otro título que se infiltra tras las fronteras del terror psicológico. Parece ser que Proein se ha decidido a publicarlo en nuestro país, para que los amantes de este género no se pierdan uno de los juegos más interesantes editados para PlayStation 2 en los últimos tiempos.



AVENTURA / ACCIÓN

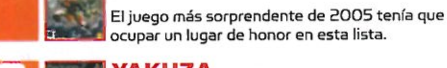
1 
TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

2 **RESIDENT EVIL 4**
//////////CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.

3 
ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.

4 
SHADOW OF THE COLOSSUS
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.

5 
GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



6 
YAKUZA
//////////SEGA-ATARI // 49,99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.

7 
GUN
//////////ACTIVISION // 39,95€ // +18 AÑOS//
Un buen argumento, respaldado por un apartado técnico impecable, que te lleva al Salvaje Oeste.

8 
HITMAN BLOOD MONEY
//////////PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.

9 
PRINCE OF PERSIA: L.D.C.
//////////UBISOFT // 44,95€ // +16 AÑOS//
Posiblemente la mejor aventura del Príncipe, para disfrutar con plataformas y acción sin límite.

10 
ICO
//////////SONY C.E. // 29,95€ // +7 AÑOS//
El último lugar está reservado para esta obra maestra convertida ya en un clásico de PS2.



CONDUCCIÓN

1 
FORMULA 1 06
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.

2 
TOURIST TROPHY
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.

3 
BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.

4 
OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.

5 
FLATOUT 2
//////////EMPIRE // 59,95€ // +12 AÑOS//
Flatout regresa con una segunda parte más alocada, divertida y técnicamente impresionante.

LUCHA

1 
TEKKEN 5
//////////NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.

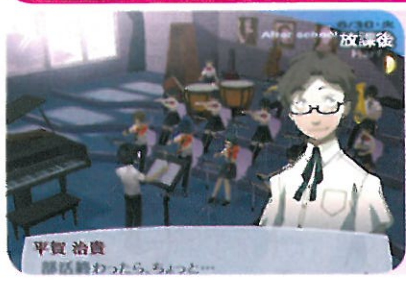
2 **URBAN REIGN**
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.

3 
SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.

4 
THE WARRIORS
//////////ROCKSTAR-TAKE2 // 59,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..

5  
SUPER DRAGON BALL Z
//////////ATARI // 49,99€ // +12 AÑOS//
Excelente conversión de la recreativa, de la mano de Craft & Meister.

ALLENDE NUESTRAS FRONTERAS...



LA SAGA CONTINÚA
PERSONA 3

En Japón ya pueden disfrutar con la tercera entrega de esta saga de RPG, dentro de la franquicia Shin Megami Tensei de la compañía Atlus. Casi con toda seguridad, el juego llegará al mercado estadounidense el próximo invierno, pero no se ha confirmado su versión PAL.



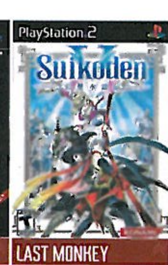
NUESTROS FAVORITOS



THE ELF
WILD ARMS 4



R. DREAMER
SILENT HILL COLLECTION



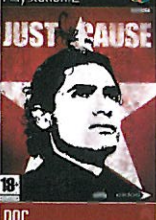
LAST MONKEY
SUIKODEN V



JOHN TONES
JUST CAUSE



GRADIUS
DISGAEA 2



DOC
JUST CAUSE



SUPERNENA
RESERVOIR DOGS



ANNA
PIRATAS DEL CARIBE



NEMESIS
MGS3 SUBSISTENCE



RPG / ESTRATEGIA



1 DRAGON QUEST: EPDRM
//////////SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.



2 FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
La maravillosa voz de Yuna no ha cesado de atraer nuevas miradas al mundo Final Fantasy.



3 XENOSAGA II: JVGUB
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche




4 SUIKODEN V
//////////KONAMI // 59,95€ // +12 AÑOS//
Konami concluye su popular saga RPG en PS2 con uno de sus mejores capítulos.



5 STELLA DEUS: TGOE
//////////ATLUS-PROEIN // 44,95€ // +12 AÑOS//
Un magnífico RPG de estrategia que se ha colado en nuestro top por méritos propios.

DEPORTES



1 PRO EVOLUTION SOCCER 5
//////////KONAMI // 19,95 € // +3AÑOS//
La competencia aprieta fuerte para desestabilizar al indiscutible número uno del deporte rey.



2 FIFA 06
//////////EA SPORTS// 44,95 € // +3 AÑOS//
Si EA Sports mantiene el ritmo, Konami lo va a tener difícil para seguir arriba un año más.



3 FIGHT NIGHT ROUND 3
//////////EA SPORTS // 59,95€ // +16 AÑOS//
No todo iba a ser fútbol. Desde EA Sports llega un extraordinario simulador pugilístico.



4 COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
//////////EA SPORTS // 39,95€// +3 AÑOS//
EA Sports te da la oportunidad de vivir el Mundial de Alemania con tu selección favorita.



5 EVERYBODY'S GOLF
//////////SONY C.E. // 29,90 € // +3 AÑOS//
Un pequeño hueco reservado para el simulador de golf más divertido y genial de PS2.



SHOOTER



1 BLACK
//////////EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.



2 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
//////////ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.



3 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.



4 MOH: EUROPEAN ASSAULT
//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

5 TIME SPLITTERS: FUTURO P.
//////////EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//
Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES



1 SINGSTAR ROCKS!
//////////SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.



2 BUZZ! EL GRAN RETO
//////////SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.



3 SINGSTAR 80s
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
¿Sientes nostalgia por la década del pelo cardado? Este Singstar te traerá buenos recuerdos.



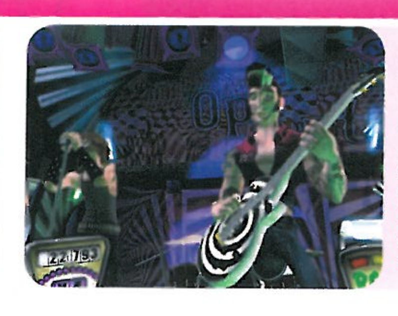
4 SINGSTAR POP
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
Nada mejor que darle un buen repaso al pop nacional de los últimos años con los amigos.



5 EYETOY KINETIC
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€// +3 AÑOS//
Una forma divertida y saludable de ponerse en forma sin tener que apagar tu PlayStation 2.

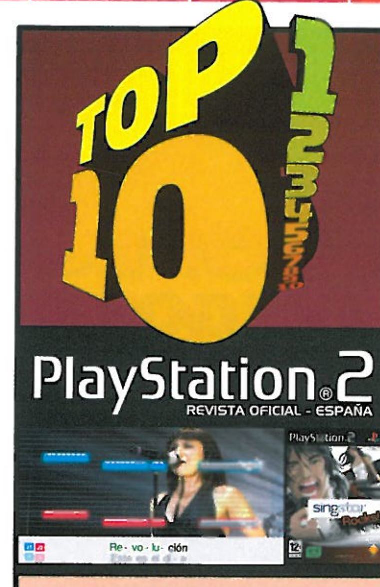
ROBOTILLOS DE PSP
TOKOBOT PLUS: MYSTERIES OF THE KARAKURI

Los simpáticos Tokobot, después de su triunfal paseo por PlayStation Portable, también van a probar suerte en PS2. Es un remake del juego original de Tecmo con innovaciones como el control de la cámara y un motor gráfico mejorado y mucho más suave.



ROCK DESDE AMÉRICA
GUITAR HERO II

El «pelotazo» de Harmonix ya tiene una segunda parte en preparación. Ahora podrás tocar guitarra rítmica, solista o el bajo con un nuevo repertorio con más de 55 temas de lo más cañero, que la compañía va desvelando poco a poco. La gira americana comienza este otoño.



1. SINGSTAR ROCKS! (SONY C.E.)
2. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
3. DRAGON QUEST: EPDRM (SQUARE-ENIX)
4. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
5. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
6. YAKUZA (SEGA-ATARI)
7. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
8. GUITAR HERO (VIRGIN PLAY)
9. SUIKODEN V (KONAMI)
10. THE SILENT HILL COLLECTION (KONAMI)

LOS MÁS VENDIDOS GAME
DEL 1 AL 31 DE JULIO

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 PLATINUM (KONAMI)
2. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
3. CARS (THQ)
4. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
5. GRAN TURISMO 4 PLATINUM (SONY C.E.)
6. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
7. EL CÓDIGO DA VINCI (TAKE 2)
8. MOTO GP 4 PLATINUM (SONY C.E.)
9. SINGSTAR ROCKS (SONY C.E.)
10. SINGSTAR ROCKS + MICRÓFONOS (SONY C.E.)

ENVÍA TU TOP



POR DANIEL TODA

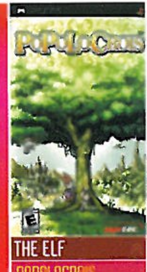
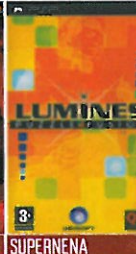
1. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
2. MGS3: SNAKE EATER (KONAMI)
3. DRAGON QUEST: EPDRM (SQUARE-ENIX)
4. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
5. GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
6. GOD OF WAR (SONY C.E.)
7. EL PADRINO (EA GAMES)
8. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
9. NFS: MOST WANTED (EA GAMES)
10. FINAL FANTASY X (SQUARE-ENIX)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

Top

NUESTROS FAVORITOS



							
THE ELF	R.DREAMER	JOHN TONES	GRADIUS	ANNA	SUPERNENA	LAST MONKEY	NEMESIS
POPOLOCROIS	CORRUPCIÓN EN MIAMI	GUITARRO MAN LIVES!	GRADIUS COLLECTION	GANGS OF LONDON	LUMINES	FIELD COMMANDER	CAPCOM CLA. COLL.

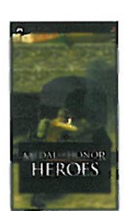
PSP

A TOPE CON LOS... JUEGOS DE GUERRA



MEDAL OF HONOR HEROES

LA 2ª GUERRA MUNDIAL EN PSP

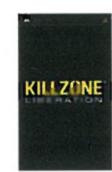


La saga bélica por antonomasia por fin tendrá una versión en **PlayStation Portable**. Entre sus virtudes encontrarás un modo On-line para 32 jugadores. El título contará con protagonistas de pasadas entregas en misiones inéditas. Por ejemplo, como el teniente Jimmy Patterson en la operación *Market Garden*. Se pondrá este año a la venta en EE.UU.

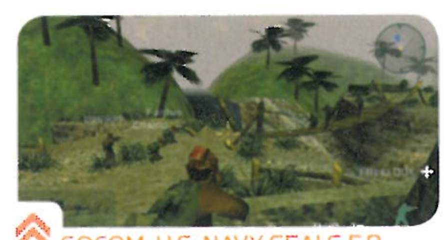


KILLZONE: LIBERATION

GUERRA DE GUERRILLAS



Guerrilla ha desarrollado este *shooter* en tercera persona que admite hasta 6 jugadores, basado en el mundo de su aclamada franquicia *KillZone*.



SOCOM: U.S. NAVY SEALS F.B.

GUERRA COMPARTIDA



Uno de los juegos que mejor han sabido captar el espíritu multijugador, que incluye además un *headset* USB. Y la secuela está al caer.

DE RPG TAMBIÉN VIVE EL JUGÓN



UNA FÓRMULA CLÁSICA
POPOLOCROIS

Un título que te trasladará a los tiempos más gloriosos del RPG en PSone. Aprovecha el hardware de PSP para dar vida a un mundo mágico con perspectiva isométrica en el que el héroe, el príncipe Pietro, vivirá una aventura increíble.



BELLEZA DIGITALIZADA
TALES OF ETERNIA

La saga de rol más importante de Namco aparece por primera vez en nuestro país y en exclusiva para PSP. Lo hace con un remake de la entrega del mismo nombre que vio la luz para PlayStation. Su estilo está cuajado de belleza.



ACCIÓN RPG
YS THE ARK OF NAPISHTIM

Desde el catálogo de Konami para PSP aparece una maravillosa versión del juego de PlayStation 2, la sexta entrega de la serie Ys. Acción al estilo Zelda, unos gráficos de ensueño y una historia con alma te conducirán en un viaje épico.

TOP 10

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. TEKKEN DARK RESURRECTION (BANDAI NAMCO)
2. ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (CAPCOM)
3. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E.)
4. LOCOROCO (SONY C.E.)
5. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
6. DAXTER (SONY C.E.)
7. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
8. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
9. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
10. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 31 DE JULIO

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 PLATINUM (KONAMI)
2. CARS (THQ)
3. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI (ATARI)
4. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
5. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS PLATINUM (UBISOFT)
6. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
7. DAXTER (SONY C.E.)
8. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
9. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
10. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)

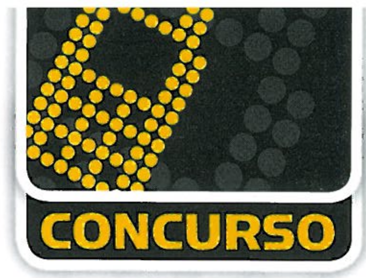
ENVÍA TU TOP



POR LUIS ROMERO (MADRID)

1. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
4. DAXTER (SONY C.E.)
5. LOCOROCO (SONY C.E.)
6. TOKOBOT (TAKE 2)
7. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
8. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
9. SYPHON FILTER BLACK MIRROR (SONY C.E.)
10. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



FLATOUT 2

Proein y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en las carreras más locas para PS2. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 25 Flatout 2 que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de septiembre de 2006.

¡¡REGALAMOS 25 JUEGOS!!

¿De qué país son los programadores del juego?

A) España B) Francia C) Finlandia

12+  

PlayStation 2

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra flatoutps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: flatoutps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de septiembre de 2006.



Trucos

POR **SUPERNENA**

A

Aeon Flux

Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos.

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos.
Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

Black





Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J85Y-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

Blood Rayne 2

Introduce cada código en el menú Cheats (Ten en cuenta que algu-



nos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

Todos los combos
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

Todas las secuencias de FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

Trajes alternativos
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

Desbloquea todos los minijuegos y pistas
IF900HP

Nitro infinito
CONC3PT

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Salida rápida
VROOOOM

Desbloquea todos los dibujos y personajes
MATTL66

Desbloquea todos los vídeos
WATCHIT

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

Modo Dios
Vitruvian Man

Doble vida
Sacred Feminine

Un tiro mata
Phillips Exeter

Selección de nivel
Clos Luce 1519

Todos los Bonus desbloqueados
Et in Arcadia

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.

GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Flatout 2

Para disponer de todos los vehículos en el modo Carrera y tener llenas las arcas del banco, crea un nuevo perfil, con el nombre GIEVEPIX. Cuando hayas introducido la última letra el nombre entero desaparecerá. De esta manera podrás nombrar tu perfil de la manera que desees.
Introduce los siguientes códigos en el menú de Extras para conseguir los correspondientes coches:



RUTTO – Desbloquea el pimpster
WOTKINS - Desbloquea el flatmobile
BIGTRUCK - Desbloquea el mob car
GIEVCARPLZ - Desbloquea el school bus
KALJAKOPPA - Desbloquea el rocket
ELPUEBLO - Desbloquea el truck (Estos coches sólo estarán disponibles para carreras rápidas).

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Modo trucos
Selecciona la opción de Bonus, después elige «Trucos».

Todos los niveles de multijugador cooperativo
Introduce **fullspectrumpwnage** en el menú de trucos.

G

GTA: Liberty City Stories

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.



Set de armas 1
↑, □, □, ↓, ←, □ □, →

Set de armas 2
↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →

Set de armas 3
↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, →

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

Consigue $250.000
L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

Rellena la munición
L1 R1, ○, L1 R1, X, L1 R1

Rellena la salud
L1 R1, X, L1 R1, □, L1 R1

Incrementa el nivel de búsqueda
L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca
L1, L1, △, R1, R1, X, □, ○

Tiempo soleado
L1, L1, ○, R1, R1, □, △, X

Tiempo despejado
↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, X, ↑, ↓, △, L1, R1

Tiempo lluvioso
↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, △, ↑, ↓, X, L1, R1

Generar un tanque Rhino
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○

El reloj avanza más rápido/normal
L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, X

Destruir todos los vehículos en pantalla
L1, L1, ←, L1, L1, →, X, □

Los peatones están descontrolados
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ○

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, X

Juego más lento
R1, △, X, R1, □, ○, ←, →

Tracción perfecta
L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, X

Suicidarse
L1, ↓, ←, R1, X, ○, ↑, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, □, □, L1, X, X

Conductores Agresivos
□, □, R1, X, X, L1, ○, ○

Generar un camión de la basura
△, ○, ↓, △, ○, ↑, L1, L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua
○, X, ↓, ○, X, ↑, L1, L1

Guitar Hero

Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto. Repite este proceso cuando quieras desactivar el efecto pero recuerda que una vez activado un código no se puede grabar.

Código maestro
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock, meter siempre en verde
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos
Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja

El público son calaveras
Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Hitman : Blood Money

Armas
En la pantalla de inicio pulsa △, △, □, ○, R1, ○, R2, X, X.

Todos los niveles
En la pantalla de inicio pulsa △, □, □, →, ↓, ←, R2, X, X.

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced



Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong



En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará.

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder

999 de munición
KK 999 mun

Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush



Introduce los siguientes códigos durante el juego

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones /Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Hola, me llamo Juan Luis y os escribo desde Murcia. Me gustaría saber si hay algún coche secreto en Formula 1 06.

Puedes desbloquear coches clásicos para correr en las pruebas Contrarreloj.

Para conseguir el Alfa Romeo 158 tendrás que ganar en el Modo Carrera o un Campeonato del Mundo.

Para conseguir un Lotus 49C tendrás que ganar una carrera de fin de semana.

Para conseguir un Williams FW06 tendrás que conseguir Plata en todas las carreras Contrarreloj.

Para conseguir un Williams FW18 tendrás que conseguir Bronce en todas las carreras Contrarreloj.

Y, un secreto más, si consigues Oro en todas las carreras Contrarreloj podrás correr en el Circuito de Jerez.

Trucos

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT



Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

El Padrino



5000$
Con el juego en Pausa pulsa □ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ○ ← ○ → □ R3

Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ← □ → ○ → L3

R

Ratchet Gladiator

En el editor de perfiles, introduce cada combinación con L2 pulsado.

Skin de Mr. Sunshine
← ← ↑ ↑ → → ↓ →

Skin de Vernon
→ ↑ ↑ ↓ ↓ → → →

S

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY



Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Koobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquear todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

The Suffering: Los Lazos Que Nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ✕ y a continuación introduce cada código

Modo psicodélico
← ← R2 → → R2 ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2

Todas las armas
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓ → ↑ →
↓ ← R2 ↓ ↓ ↓ R2 R2

Vida al máximo
← R2 R2 R2 → ← → ← ↑ R2 R2 R2
↓ ↑ ↓ ↑ R2

Invencibilidad
↓ ↑ ↓ ↑

T

Tiburón



Todos los Bonus y 300.000 puntos
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.

Un millón de puntos
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

Invencible
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

Tony Hawk's American W...

Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.



Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them00n



True Crime New York City

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ✕

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes código

Desbloquea todos los personajes
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← →

Desbloquea todos los cómics
← ← → ← ↑ ← ← ↓

Desbloquea todas las galerías
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ← ←

V

Vecinos Invasores



Selección de nivel
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, ○, □.

Desbloquear todos los minijuegos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, △, □, □.

Todos los movimientos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, □, □, ○.

La comida da más vida
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, □, △.

Hacer más daño

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, △, □.

Desbloquear el cómic 1

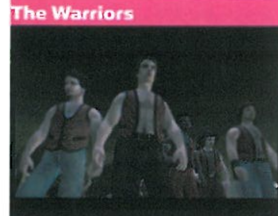
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, □, □, ○, △.

Desbloquear el cómic 2

Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, □, ○, □, ○.

W

The Warriors



Desbloquear todo

L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas

R1 R2 L1 × ↓ L1

Supera la misión en la que estés

↓ □ × SELECT R1 ←

Furia infinita

□ ○ △ SELECT × ←

Sprint infinito

↓ □ ← × L1 SELECT

Cuchillo

↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete

L1 × R1 R1 SELECT R2

Tubería

R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate

□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible

L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero

R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano

○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas

↑ × ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas

← × × R2 L1 ↓

Despistar a la policía

↑ SELECT × △ △ □

Quítate las esposas tú mismo

△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas

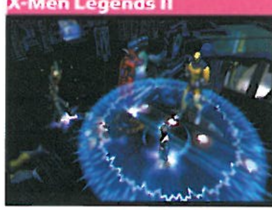
→ R1 ○ × SELECT □

Vida infinita

↑ △ L3 SELECT × L2

X

X-Men Legends II



Desbloquea las secuencias

Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics

Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.

X-Men: El Videojuego Oficial

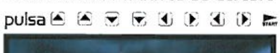


Sala de Peligro de Iceman

En el menú de archivos de Cerebro pulsa → → ← ← ↓ ↑ ↓ ↑ START

Sala de Peligro de Rondador Nocturno

En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START





Sala de Peligro de Lobezno

En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← START

0-9

50 Cent Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)

Introduce **ny'sfinestyo** en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)

Introduce **the hub is broken** en la pantalla de códigos.

Empty n' Clips counterkill

Introduce **workout** en la pantalla de códigos.

Track Action 26

Introduce **orangejuice** en la pantalla de códigos.

Video My Buddy

Introduce **sayhellotomylitt-lefriend** en la pantalla de códigos.

Video So Seductive

Introduce **killa1** en la pantalla de códigos.

POR MANUEL ALMEDINA

YOUR WISH IS GRANTED

(Cada tarjeta creada debe desbloquear sus propios deseos).

STAT UPGRADES

- Power to drain energy. Si le pides a Shenron este deseo conseguirás que, cuando una magia impacte en el oponente, la barra de las magias se rellene un poco. Disponible desde el comienzo.

- Give me ultimate power. Con este deseo adquirido consigues que cuando tu salud esté por debajo del 35% no puedas cubrirte de los ataques enemigos, pero por el contrario tu nivel de ataque aumentará de forma espectacular. Disponible desde el comienzo.

- I want more stamina. Disponible desde el comienzo. Para que la barra de acción (la barra azul) se rellene mucho más rápido, pide a Shenron este deseo. Disponible desde el comienzo.

- Show my full potential. Disponible desde el comienzo. Adquiriendo este deseo conseguirás que la barra de tu magia se rellene un poco cada vez que bloqueas un ataque enemigo o eres herido en combate.

- I want burning range. Este deseo es prácticamente igual al anterior sólo que la barra de magia se rellena sólo cuando eres herido por el contrario. Disponible desde el comienzo

- I want to move faster. Con este deseo conseguirás un bloque más en tu barra de movimiento (la barra azul pasará de tener cuatro a cinco niveles). Para poder pedir este deseo debes adquirir al menos dos técnicas en el árbol de técnicas.

- I want more energy. Adquiere todas las técnicas de tu personaje en el árbol de técnicas. Con este deseo conseguirás que tu barra de magia esté rellena al máximo al principio del primer round.

INHERITED MOVES

- Learn my rival's super. Disponible desde el inicio. Con este deseo puedes aprender técnicas de los demás personajes. Por ejemplo, puedes conseguir que Goku haga el Masenko de Gohan y Piccolo.

- Yamcha's rouga fufu-ken. Intercambia dos técnicas entre dos cartas de tus personajes. Para ello ve hasta Customize. Escoge Character Customization y finalmente

Dedícale unas cuantas horas a este Dragon Ball Z y te darás cuenta de que es mucho más divertido que otros Budokai aparecidos. Nosotros te ayudamos a sacarle el máximo partido desvelándote cómo desbloquear los deseos que puedes pedir a Shenron.



COMPAÑÍA: **ATARI**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
MEMORY CARD: **207 KB**
HTTP://WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

Descubre todo lo que te puede ofrecer el Dios Dragón

SUPER DRAGON BALL Z
INVOCANDO A SHENRON

Guía

elige Skill Inheritance. Cuando hayas intercambiado pide esta técnica a Shenron y aprenderás la técnica de Colmillo de lobo de Yamcha (Yamcha no aparece en este juego).

- **Learn Nappa Move.** Para poder aprender el movimiento especial de Nappa debes empatar un combate. Adquiriendo este deseo aprenderás un movimiento muy espectacular de Nappa (Nappa no está disponible en este juego). Para poder empatar un combate fácilmente escoge hacer un combate en Versus y espera que el tiempo acabe sin mover a ningún personaje.

ETC.

- **Train like I used to!** Disponible desde el comienzo. Con este deseo tu personaje olvida todas las técnicas aprendidas en el árbol de técnicas, pero la barra de Skill se rellena para poder elegir otras técnicas distintas.
- **Dragon, please change my name.** Disponible desde el comienzo. Este deseo es poco útil. Tan sólo te permite introducir una estrella o nota musical en el nombre del personaje.



- **Show my true power.** Disponible desde el comienzo. Este deseo hace que antes de que comience cada combate se muestre en pantalla tu porcentaje de victorias.

- **A new color for clothes.** También disponible desde el comienzo. Añade un nuevo color a la ropa de tu luchador.

- **I want a better outfit.** Si le pides a Shenron ropa nueva conseguirás una vestimenta alternativa a la original que hace menos vulnerable a tu luchador. Por ejemplo, Goku aparece con el traje con el que llegó a la Tierra cuando Trunks acabó con Freezer y su padre, y Krilín está muy chulo con su cazadora y su gorra. Para que este deseo esté disponible debes al menos haber desbloqueado un color de ropa.



- **Give me a new scouter.** Consigue una experiencia superior a un millón y conseguirás que esté disponible este nuevo Scouter, que mide la fuerza superior al millón.

- **Give me the best scouter.** Alcanza una experiencia de al menos cinco millones para conseguir el Scouter definitivo que mide todas las cantidades de fuerza.

- **Learn the ultimate move.** Finaliza el modo original sin perder un round y tendrás la posibilidad de adquirir el movimiento final de tu luchador.



YOUR WISH HAS BEEN ENHANCED

(Los deseos se desbloquean indistintamente de la tarjeta de personaje que uses).

Debes desbloquear al menos tres deseos de los citados anteriormente para que te aparezca este segundo bloque de deseos.

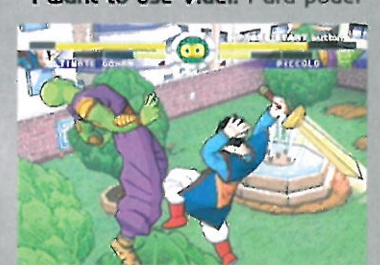


PLAYER CHARACTER

- **I want to use Majin Vegeta.** Podrás seleccionar a Majin Vegeta. Disponible desde el comienzo.

- **I want to use King Piccolo.** Podrás elegir a King Piccolo. Disponible desde el comienzo.
- **I want to use Ultimate Gohan.** Podrás seleccionar a Gohan de adulto en todos los modos de juego. Disponible desde el comienzo.

- **I want to use Videl.** Para poder utilizar a la hija de Satán pide a Shenron nueve deseos y, cuando reúnas una vez más las Dragon Ball, verás que puedes desbloquear a la novia de Gohan.



- **I want to use Cyborg Frieza.** Pide al menos once deseos a Shenron para que puedas solicitar a Cybor Freezer el próximo deseo.



NARRATION VOICE

- **Vegeta's call.** Disponible desde el inicio. Con este deseo consigues que puedas cambiar la voz del narrador por la de Majin Vegeta en todo el juego. Cuando hayas pedido este deseo ve hasta opciones y cambia la voz por la de Majin Vegeta.

- **King Piccolo's call.** Es el mismo deseo que el anterior pero en lugar de escuchar a Majin Vegeta oirás a King Piccolo. Disponible desde el inicio.

- **Goku's call.** Para poder cambiar la voz del narrador por la de Goku.

Disponible desde el inicio

- Majin Buu's call. Para poder cambiar la voz del narrador (o la de otro personaje si ya la has modificado) por la de Majin Buu debes finalizar el Original Mode con Majin Buu y a continuación pedírselo a Shenron.

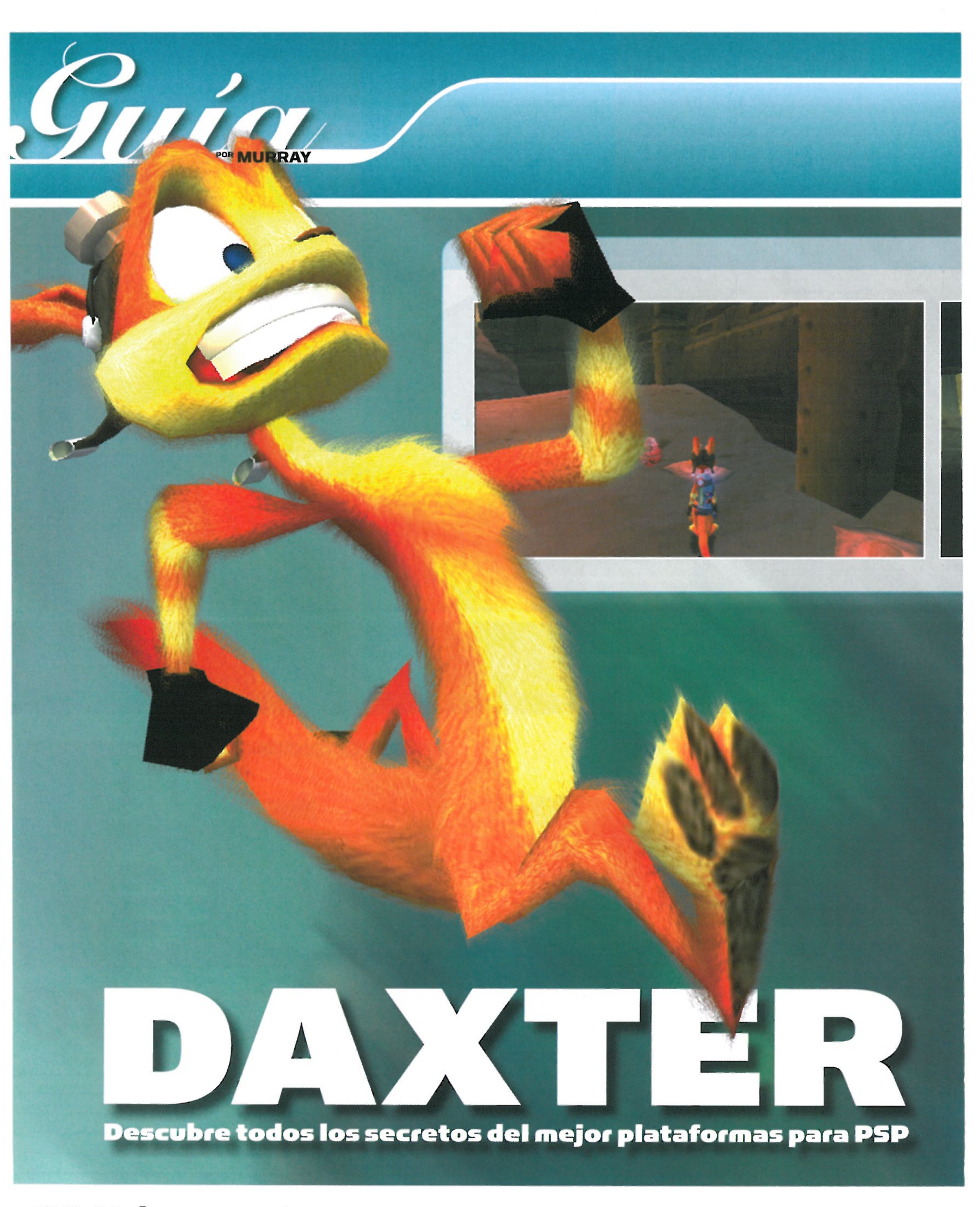
- Videl's call. Es igual que el anterior pero tendrás que acabar el Original Mode con Videl.

ETC.

- Change wallpaper. En la pantalla de Press Start pulsa Arriba, Triángulo, Abajo, X, L1, Cuadrado, R1 y Círculo. Oirás a Goku decir unas palabras. Ahora reúne las Bolas de Dragón y estará este deseo disponible.

- Go to the world of the Kais. Finaliza el Original Mode al menos cinco veces y desbloquearás un nuevo escenario, que es nada más y nada menos que el mundo de Kaito.

- Krilin wish. Finaliza el Z Survival con Krilín y píde este deseo a Shenron. Conseguirás un nuevo escenario que resulta ser donde Upa vive con su padre a los pies de la torre Karín.



Guía
POR MURRAY
DAXTER
Descubre todos los secretos del mejor plataformas para PSP

Daxter se convierte en exterminador mientras busca a su amigo y compañero Jak. ¿Saldrá triunfante en esta complicada misión? Acompáñanos a desentrañar todos los secretos que oculta la aventura en solitario de este héroe tan dicharachero.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
MEMORY CARD: **436 KB**
HTTP://WWW.DAXTER-PSPGAME.COM/

CONSEJOS GENERALES



Las indicaciones que leerás a continuación te permitirán recolectar la mayor parte de los Orbes Precursores, necesarios para activar los Extras y minijuegos de Daxter.

- Todas las zonas están divididas en subniveles, menos las dos de comunicación (Puerto y Calles) y las de conducción (Valle Ventoso e Isla Esmeralda). Cuando mueras, empezarás desde el inicio de cada uno de ellos (menos en las antes mencionadas, en las que tendrás que repetir el nivel entero). Explóralas con calma.
- Si mueres, pero te has hecho con algún Orbe, no tendrás que volverlo a coger. Tenlo en cuenta a la hora de explorar.
- Muchos de los Orbes son difíciles de recoger porque la cámara los sitúa fuera del alcance de tu vista. Pulsando arriba en el pad direccional, cambiarás a la vista subjetiva de Daxter. Empléala cada vez que llegues a una nueva zona.
- Otros están simplemente dentro de objetos. Dedícate a romper todo lo que encuentres (cascos, costales de harina, botellas...).
- No hay Orbe difícil de alcanzar, sólo algún camino escondido. Siempre suele estar en las cercanías.
- La mayor cantidad de Orbes se consigue reptando o propulsándote por los aires. Suele ser así, especialemente en las zonas de las Calles y del Puerto. Asimismo, en ambas regiones, podrás hacerte con uno o más si tu curiosidad te lleva a fisgar detrás de cajas o columnas.

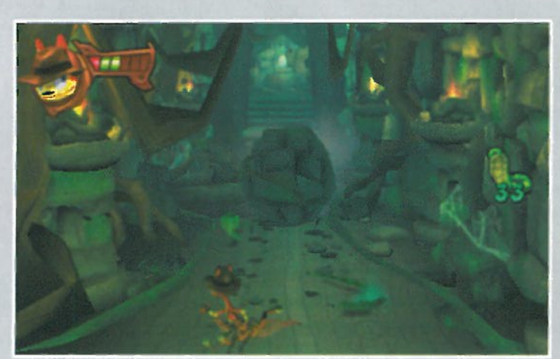
SUEÑOS Y RECOMPENSAS

Matrix 1: Sólo necesitas 1 Orbe. La primera clave de red (32X83R) activa el pack inicial de avatares y de salvapantallas, así como el traductor de lenguajes de los Precursor.
Braveheart: Lucha contra los ingleses por 100 Orbes y consigue la clave 68T7E5 al hacerte con el oro. Al introducirla, obtendrás el segundo pack de salvapantallas y avatares, además de la canción oficial del juego.
El Señor De Los Anillos I: Consigue 200 Orbes y defiende el Abismo de Helm como Gimli. El oro equivale a la tercera clave (5A3D36) con la que activas extras relacionados con Jak X (salvapantallas para PSP, imágenes exclusivas y dos vídeos inéditos del juego en desarrollo).
Indiana Jones: Por 300 Orbes disponte a enfrentarte a piedras, serpientes y arañas. Con el oro, recibes el sombrero Fedora.
Matrix II: Sobrevive cuanto puedas en este minijuego con reminiscencias a Kill Bill 2 que podrás disfrutar cuando tengas 400 Orbes. La última clave se desactivará con el oro: 7A8J25. Con ella, desbloqueas salvapantallas de Daxter para tu PC, avatares del foro oficial del juego, la banda sonora de Jak X (PS2) y dos vídeos exclusivos del juego.
El Señor De Los Anillos II: Ponte la túnica de Gandalf y resiste los ataques del Balrog en Khazad-Dûm. Si lo haces bien y consigues el oro, recibirás unos pantalones.











MINIJUEGOS > Son llamados «Sueños» porque se activan desde la cama de la tienda de Osmo, son de una variedad e imaginación desbordantes. Suelen ser de dos tipos: de resistencia (es decir, de eliminar al mayor número de enemigos), como los cuatro primeros, o de supervivencia (ganar a un mismo rival el mayor número de veces), como los dos últimos. Algunos te darán claves a modo de recompensas que podrás introducir en el apartado «Secret Vault» de la página oficial americana: www.us.playstation.com/Content/OGS/UCUS-98618/Site/.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL




ETAPA 1

El enemigo final del juego te deparará una desagradable sorpresa al transformarse en un insecto gigantesco. No te dejes intimidar y disponte a afrontar un enfrentamiento en tres etapas.

Al principio, Kaedan se limitará a lanzarte una tanda de bolas de fuego y de rayos eléctricos, fácilmente esquivables si te mantienes continuamente en movimiento. El principal problema aquí será la cámara, estática en todo momento. Guíate por las recargas del fumigador o por tu memoria para saber dónde hay una plataforma y dónde no. En cuanto llegue al centro y se ponga a recargar, acércate a él y dispárale con el arma sónica. Mantente siempre lo suficientemente cerca de él mientras repta por la pared para forzarle a que se sitúe en la plataforma central. Como buen cobarde que es, cuanto más acorralado se sienta, menos te atacará. Tres golpes le obligarán a pasar a la siguiente etapa de la batalla.




ETAPA 2

A Kaedan no le han sentado nada bien los rayos lanzados por Daxter desde su fumigadora y manifiesta su enfado destruyendo el escenario de la fase anterior. Aquí lo único que puedes hacer es sobrevivir. Kaedan seguirá la misma rutina en sus ataques de la primera fase (es decir, continuará lanzándote bolas de fuego y rayos eléctricos), con la diferencia de que ahora lucharás en unas plataformas inestables que se inundarán al cabo de un tiempo (vendrá precedido de una animación). Nuevamente, la cámara será una complicación, aunque ya no deberías tener problemas ya que la situación de las plataformas es idéntica a la que tenían antes. No te preocupes si mueres, porque volverás a empezar desde la escena introductoria de esta fase. En cuanto se sumerjan las plataformas, propúlsate hasta cualquiera de las manivelas que se encuentran a sus pies y actívala por dos veces con tu lanzallamas para pasar a la parte final.




ETAPA 3

El combate definitivo se desarrollará en una habitación adornada con unas columnas enormes. Ahora, Kaedan te lanzará una mina que podrás esquivar si no te paras. Acto seguido, verás cómo empieza a cargar una bola de energía. Será el momento de acercarte a él y lanzarle una onda sónica. La bola le estallará en las narices y la columna se destruirá, formando una inestable pasarela. Tendrás que llegar hasta él y golpearle nuevamente con el arma sónica para derrotarle. Cada vez que hagas esto y consigas impactarle, el escenario irá reduciéndose. Si nada más empezar, por ejemplo, le das cuando él está agarrado a la columna de la izquierda (la más posible, por ser el camino más fácil), una vez que llegues a él y hayas usado tu arma sónica sobre su cabeza, ese trayecto y la columna desaparecerán, quedando sólo la central y la derecha, de caminos distintos. Tres golpes y podrás irte a descansar merecidamente... ¿o no?



REINA COLMENA 1




El capullo no requiere mucho misterio. Elimina a los enemigos y golpéalo cuando no saque ninguno más. El final boss del nivel Sistema de Tránsito es muy fácil de derrotar si tienes claras una serie de cosas: mientras te lance los rayos, mantente a una distancia intermedia. Si te acercas mucho te golpeará inevitablemente y si estás demasiado lejos no podrás alcanzarla. En cuanto empiece a disparar el rayo por la boca vete acercándote a ella hasta tener a tiro su cabeza. Rocíala con tu fumigador y, una vez aturdida, dirígete a su cola y golpéala con el matamoscas. A los tres toques, saltará para aplastarte; esquívala con tu propulsor y repite la rutina.

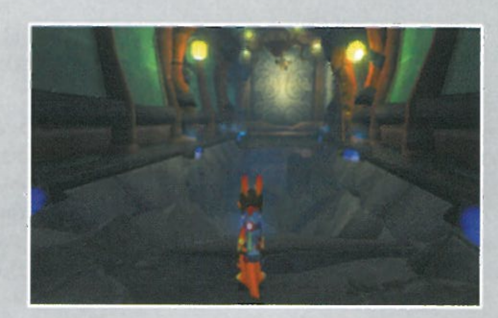
REINA COLMENA 2




Utiliza el arma sónica sobre el capullo tres veces para descubrir que realmente es un apéndice de la reina. Utiliza, en cuanto te dispare, la misma estrategia que empleaste con su antecesora para aturdirla con la función sónica de tu fumigador. Tiene, además, el mismo punto débil que la Reina del Sistema de Tránsito. A la tercera vez que le ataques se agarrará a los paneles y te lanzará insectos explosivos desde allí. Si te acercas a ella nada más se agarre y la disparas, evitarás que te lance las oleadas y la forzarás a cambiar de táctica. Repite todo hasta ahora y ganarás sin dificultad.

LAS CINCO MÁSCARAS

Daxter humano: Se encuentra en el Hotel Westside. Es necesario que tengas el lanzallamas para conseguirla. Tras el primer tobogán, llegarás a un pasillo que se abre a diversas puertas. Gírate y verás una plataforma. Propulsándote con el lanzallamas, llegarás a ella. Da la vuelta al recodo y ahí verás un cuadro. Rómpelo y la máscara será tuya.

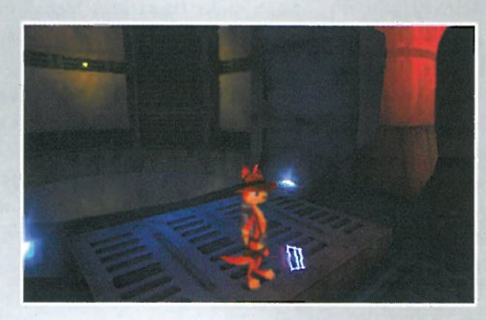




Ratchet: En la fase de la Estación de Tránsito, pasada la parte en la que tienes que saltar de tren en tren para avanzar, te encontrarás con un muro que deberás escalar al tiempo que evitas la energía que asciende por él. Una vez arriba, asómate al borde cercano a la entrada al siguiente nivel. Abajo verás el cuadro que oculta la máscara.

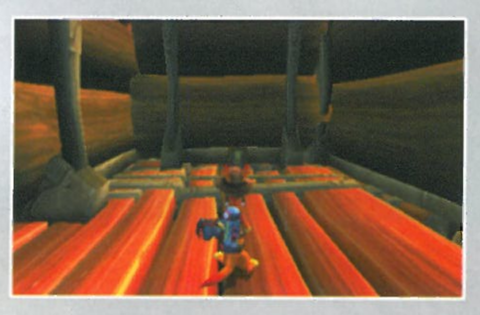
Sly Cooper: En el Puerto, justo detrás del portal que te lleva a Isla Esmeralda, hay unas cajas. Detrás de una de ellas, encontrarás la máscara del ladrón (si no aparece a la primera, no te preocupes, tan sólo retrocede un poco y vuelve de nuevo).





Clank: Se encuentra en el primer Barco Cisterna. Nada más atravesar las presas, llegarás a un muro lleno de insectos. Una vez estés arriba, date la vuelta. Comprobarás que hay un segundo muro. Impúlsate con el fumigador, coge la jaula y los orbes y gira de nuevo mirando a la pared: deberías ver el cuadro.

Samos: En el Aserradero, nada más pasar las primeras cuchillas, entrarás en una zona caracterizada por un nuevo túnel con una sierra en su interior, a tu derecha, y un riachuelo con nenúfares a tu izquierda. Desde la plataforma de la izquierda, salta y mantente en el aire con el fumigador lo más cerca posible de la pared. Al cabo de unos segundos, se abrirá un hueco.



CONTENIDOS EXTRAS







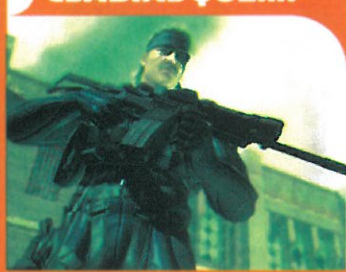
Tráiler E3 2005: Podrás verlo si te haces con 600 Orbes Precursores.
Arte conceptual: Dibujos, bocetos y diseños disponibles a partir de los 700 Orbes.
Intro animada: Un extra de lo más curioso. El vídeo de introducción pero con «efectos» animados. ¿A qué nos referimos? Consigue 800 orbes y disfruta...
Juego en construcción: Imágenes del proceso de programación de Daxter, para esta joya necesitas 900 Orbes.
Detrás de las escenas: Hazte con 1000 (casi la totalidad) de Orbes Precursores y verás qué se cuece en las bambalinas de Daxter.
Gafas: Nada más simple que conectar Daxter a Jak X.
Scooter modificada: La moto sufre apaños si conectas Daxter a Jak X con el 100% de este último completado. Ve a la tienda y será tuya.
Máscara de Jak: Se encuentra en el tercer nivel de las Prisiones, en la planta en que tres guardias hacen patrulla. Una vez tengas la llave para abrir las puertas, métete por la que tengas más a la izquierda desde el lugar donde la cogiste. En esa misma celda, encontrarás la máscara.

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation.2 - Revista Oficial - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUE...?



... Metal Gear Solid 4 ha reunido a todos los programadores que han intervenido en la saga a lo largo de todos estos años? Además, Hideo Kojima ha confirmado que el tamaño del juego hace totalmente necesario el uso de Blu-Ray.

... Final Fantasy XII se ha llevado el premio «Doble Platino» en los premios anuales PlayStation? Cerca se quedaron títulos de la talla de Kingdom Hearts II, Winning Eleven 10 y Resident Evil 4.

... Sony está planeando ofrecer descargas de vídeos para PSP de un modo similar al programa iTunes para el iPod?

... Shingo Takatsuka, productor de la serie Winning Eleven, ha confirmado que la entrega para PlayStation 3 incluirá un nuevo sistema de juego multijugador? Podrán jugarse partidos de cuatro contra cuatro e incluso de ocho contra ocho y cada jugador podría asumir una posición fija en el campo.

JUST CAUSE, EL NUEVO GTA

Ya que vosotros sois los estudiosos de nuestra querida Play, a ver si me podéis contestar a estas preguntillas:
1.- ¿Hay algún otro juego para PS2 tipo GTA o True Crime: N.Y.C., y de la misma calidad?
2.- ¿Para cuándo *FIFA 07*? ¿Y *Pro Evolution Soccer 6*?
3.- ¿Hay algún *pack* especial para PSP este verano?
4.- ¿Para vosotros cuál es mejor, *FIFA* o *PES*? Para mi, sin duda, *FIFA*...
Álvaro, vía e-mail.

1.- Te recomiendo encarecidamente que esperes a que salga en nuestro país *Just Cause*; no tiene nada que envidiar a los títulos que has mencionado.
2.- *PES6* llegará después del verano y, seguramente, **EA Sports** lanzará la próxima entrega de *FIFA* en torno a las mismas fechas.
3.- Si no tienes **PSP** todavía, el mejor *pack* que podrás encontrar es el *Value Pack* **PSP Blanco Porcelana** + juego *LocoRoco*.
4.- Pues para nosotros, en términos de jugabilidad, *Pro Evolution Soccer*.



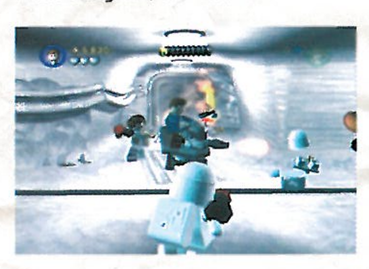
EL SIGUIENTE NEED FOR SPEED

Hola, soy yo otra vez, Germán, y quería preguntaros:
1.- ¿Por qué habéis cambiado las *demos* por las pelis? ¿Será para siempre?
2.- Sé que es demasiado pronto, pero, ¿habrá *PS4*?
3.- ¿Cuándo salga PS3, creéis que hará que PSP mengüe sus ventas?
4.- ¿Habrá un *Need For Speed Most Wanted 2*?
Germán Morales, vía e-mail.

1.- El verano es para relajarse, así que decidimos obsequiaros con *Final Fantasy* y *Resident Evil Apocalipsis* para que os convirtierais en espectadores. El mes que viene volverán las *demos*.
2.- Es que es demasiado pronto, pero teniendo en cuenta el éxito de **PSone** y **PS2** y el que tendrá **PS3**, con total seguridad, no es una idea muy descabellada.
3.- Aunque se complementarán con algunos juegos, es difícil que **PS3** y **PSP** se quiten ventas la una a la otra.
4.- La nueva entrega se llamará *Need For Speed Carbono*.

JUEGOS DE PS2 CON PS3 EN EL MERCADO

1- ¿Sacarán algún juego más para PS2 durante la futura «era» PS3?
2- ¿Qué juego me recomendáis, Gun o Urban Chaos?
3- ¿Va a salir algún SWB (*Star Wars Battlefront*) más para PS2?
4- ¿Qué juego es mejor, *La Copa Mundial de la FIFA* o *Pro Evolution Soccer 6*?
Pablo Villagrasa, vía e-mail.



1.- Los primeros meses de vida de **PS3** verán nacer algunos de los mejores juegos creados para **PS2**; más tarde, lógicamente, dejarán de hacerse juegos para la consola de 128 *bits* de **Sony**.
2.- Ambos títulos plantean una jugabilidad basada en el género *shoot'em-up* de lo más original. Si te gustan los *westerns*, elige *Gun*; pero si lo tuyo son los «héroes urbanos contemporáneos», te gustará más *Urban Chaos*.
3.- Por ahora, lo más gordo basado en la franquicia de George Lucas es *Lego Star Wars II*.
4.- Para nosotros, la saga de **Konami** sigue siendo la que mejor recrea el fútbol en casi todos sus aspectos.

LA GRAN DUDA

Con la aparición de PlayStation 3 en navidades, ¿tendré que guardar nuestra PS2 en el armario?

Te aseguramos que le queda mucha vida a PlayStation 2. Aún se encuentran en desarrollo bombazos de la talla de Final Fantasy XII o God Of War II. Mientras arranca PlayStation 3, con títulos que no aprovecharán su hardware, disfrutarás de los mejores títulos creados para PlayStation 2, ahora que los programadores conocen su interior a la perfección.

DUDAS MENORES



¿CUÁNDO SALDRÁ God Of War 2?
Hasta febrero del próximo año no podrás disfrutar del esperado título de Sony Computer Entertainment America protagonizado por el anti-héroe Kratos.



¿PARA CUÁNDO Pro Evolution Soccer 6?
Después del verano podrás jugar al mejor simulador de fútbol del mercado y vengarte al fin de la selección francesa... aunque ellos bastante tienen ya con lo suyo.



¿SACARÁN ALGÚN Tekken más para PlayStation 2?
Puede que Namco Bandai sienta la necesidad de lanzar Dark Resurrection en PS2, como Rockstar con Liberty City Stories, pero aún no se sabe nada.



¿LLEGARÁ BATTLE Stadium D.O.N. a España?
Acaba de salir en Japón y aún no se ha confirmado nada de su lanzamiento en España aunque, con la fiebre Naruto y Dragon Ball que nos azota, es posible que llegue a lanzarse.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Motor - Cómic - Viajes

La fiesta continúa

Lo mejor está por llegar...

CONCIERTOS INDISPENSABLES

LOS FESTIVALES MÁS DESEADOS

LA MÚSICA QUE ESTABAS ESPERANDO

UNIVERSOS ALTERNATIVOS

DESCUBRE LOS MEJORES CÓMICS BASADOS EN VIDEOJUEGOS



VIAJES

LONDRES,

DOS FORMAS DE CONOCER LA CITY





IRON MAIDEN

Nuevo álbum, nueva gira mundial. ¡Incansables!

TEXTO POR
ROBERTO SERRANO

Con el recopilatorio *Ed Hunter* (1999), Bruce y Adrian regresaron... Ahora, seis años después, ¿se han terminado las diferencias entre vosotros?
Aquello no fue un álbum recopilatorio, queríamos vender un juego junto a las canciones que se incluían dentro de aquel *shooter* en primera persona para PC. En cuanto a las diferencias, cuando reúnes a seis personas en una banda todos tienen ideas distintas. Las diferencias surgidas cuando Bruce abandonó ***Iron Maiden*** ya están superadas.
¿Cuál es la clave para que un grupo de los 80 siga dando guerra en el siglo XXI?
No hay secreto. Amamos la música, tocar en directo y lo hacemos sin intención de gustar a nadie, sólo tratamos de pasarlo bien. Quizá ahí radique el éxito...
En vuestros trabajos siempre hay referencias al cine, la literatura, personajes históricos (Dune, Aldous Huxley...), ¿qué vamos a encontrar ahora?
No hemos querido hacer un álbum conceptual. Si prestas atención a las letras te darás cuenta de que tratamos de reflejar lo que está pasando en el mundo. En el álbum puedes sentir la tensión, es muy intenso, como este momento de la historia. En el disco hay cortes históricos (como *The Longest Day*, sobre la toma de Normandía en la Segunda Guerra Mundial, o *Brighter Than A Thousand Suns*, sobre la bomba atómica), otros hacen alusión al presente y otros reflejan la inquietud sobre lo que podría pasar; hay mucha oscuridad, pero en el sentido material, en el de las guerras que asolan el mundo y su futilidad.
¿En qué ha cambiado *Iron Maiden*?
Ahora somos más viejos (risas). En serio, nuestros *fans* saben que hay grandes diferencias entre los trabajos y en *A Matter Of Life And Death* es evidente la evolución. Es un disco progresivo, muy vivo. Kevin Shirley (productor) ha conseguido un nuevo sonido. La batería tiene más musicalidad, hay mucho de los 70...
¿Compondríais la BSO de un juego?
Por supuesto, hay algunos juegos que incluyen nuestra música. Pero nos gustaría crear la BSO desde cero.

VIDA Y MILAGROS

COMPONENTES
Steve Harris, bajo.
Bruce Dickinson, voz.
Dave Murray, guitarra.
Nicko McBrain, batería.
Adrian Smith, guitarra.
Janick Gers, guitarra.

DESTACARON POR
La fuerza y escenografía de sus directos, acompañados siempre por su incombustible mascota, Eddie.

DE QUÉ VAN
Dos décadas alegrando la vida a «metaleros» de toda edad y condición.

Nº DISCOS
13 en estudio, 5 en directo, 1 juego de PC junto a un recopilatorio, Ed Hunter (1999).

ÚLTIMO TRABAJO
A Matter Of Life And Death, 10 temas con el inconfundible sabor de los Maiden.

NOTICIAS



TIMBERLAKE Y ANAYA ¡JUNTOS!
La actriz española Elena Anaya protagoniza el nuevo videoclip de Justin Timberlake, Sexy Back (el primer single de Future Sex/Love Sounds, álbum que saldrá a la venta el 12 de septiembre) que fue rodado en Barcelona.



PAULINA RUBIO prepara el lanzamiento de su nuevo disco, Ananda (18 septiembre) y ya puedes escuchar su single Ni Una Sola Palabra.



DAMON ALBARN, tras Gorillaz, su nuevo proyecto es The Good The Bad And The Queen, con la participación de Paul Simonon (The Clash).



1974 es el título del nuevo disco de Robbie Williams (finales 2006) y será producido por Neil Tennant y Chris Lowe (Pet Shop Boys).



ESTRELLA MORENTE, una de las mejores voces femeninas del flamenco, consigue el disco de Oro por su trabajo Mujeres.



CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

CD



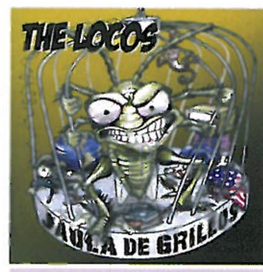
La Mano Ajena
La Mano Ajena
FUNDACIÓN AUTOR

La inagotable cantera del Rock Latino continúa deparando, con regularidad, hallazgos tan refrescantes como este sexteto de Santiago de Chile que, a los juerguistas ritmos tradicionales de la comunidad hispana (Tango, Rumba, Joropo...) suma, con mano maestra, condimentos tan exóticos como el Jazz «Manouche», la música Klezmer o los aires arábigo-andalusíes.



Buika
Mi Niña Lola
DRO

La gran sorpresa de la temporada en nuestro país llega de la mano de esta mallorquina de origen guineano que rompe moldes con esta re-invención de la Copla tradicional, marcada por la memorable y, por momentos, estremecedora voz de una intérprete singular, capaz de convocar en la misma frase a los espíritus de Aretha Franklyn y *La Niña De Los Peines*. Prodigioso.



The Locos
Jaula De Grillos
SONY/BMG

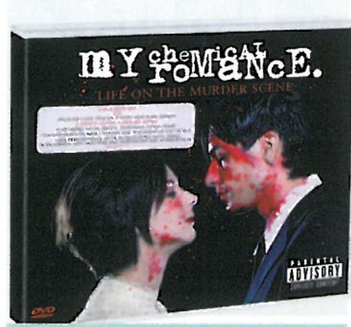
El ex-animador oficial de los hibernados *Ska-P*, ahora con banda propia, reanuda la jugada en el mismo punto donde abandonó su anterior formación: alegatos políticos de variado pelaje (la TV, los EE.UU., la ecología...), estribillos para vocear litrona en ristre y ese saltarín estilo, entre *skatalítico* y *rockerete*, que fue seña de identidad del desaparecido grupo. Éxito seguro.



Corinne Bailey Rae
I
EMI

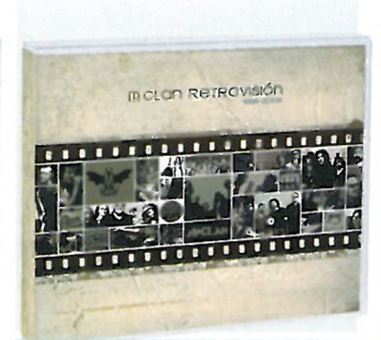
En el extremo opuesto de las apabullantes producciones «tipo Beyoncé», los desparrames rítmicos y las poses agresivas, se presenta esta joven cantante británica con una lectura del Soul cálida, relajada, cadenciosa (en la mejor tradición del R'n'B) y deliciosamente sencilla, que la ha propulsado a los primeros puestos de las listas internacionales. Un encanto.

DVD



My Chemical Romance
Life On The Murder Scene
WARNER

Tercer trabajo de los *neo punkies* de New Jersey que, con un alto nivel de popularidad en su país, atacan el mercado internacional con una atípica combinación de disco en directo y doble DVD que ofrece una crudísima selección de sus mejores canciones «en vivo» y una completa inmersión en su desquiciado mundo creativo con sus directos más volcánicos, clips, apariciones en TV, rarezas On-line y un video-diario de dos horas de duración en el que los chicos se explayan a su gusto y sin ningún tipo de complejos. Un grupo a descubrir.



M Clan
Retrovisión
DRO

Una mirada atrás a los accidentados diez años en carretera de los rockeros murcianos, en la que, al tradicional e inevitable repaso a los *Greatest Hits* (*Llamando A La Tierra, Chilaba Y Cachimba, Sopa Fría, Perdido En La Ciudad...*), más un par de canciones inéditas compuestas expresamente para la ocasión, se añade la colección completa de *videoclips*. Y como extra especial, un concierto reciente (octubre 2005) en el que vuelven a dejar constancia de su particular visión del *Blues-Rock* y su personal manera de hacer sobre las tablas.



Pink Floyd
Pulse
EMI

Coincidiendo con la desaparición de Syd Barrett, el más fascinante de sus componentes (que abandonó el grupo por problemas mentales en el momento en que se iniciaba su despegue comercial), el veterano grupo pone en circulación este doble DVD que recoge uno de los monumentales conciertos de presentación del álbum *The Division Bell* (1994), que tuvo lugar en el *Earl's Court* londinense hace doce años. Buena calidad de imagen y sonido, extras y la colección completa de éxitos que sus seguidores esperan. Histórico.

SÁCALE JUGO A LA RED



U2
www.u2.com

Merchandising, letras, vídeo-rarezas, fotos... La suscripción cuesta 40 $ y de regalo el CD + CD ROM «Communication».



BEYONCÉ
www.beyonceonline.com

Entérate de todo sobre su nuevo disco y no te pierdas su videoclip más explosivo. Además, hay biografía, noticias y foros.



LA EXCEPCIÓN
www.laexcepcion.net

Lo mejor es el acceso a «Radio Taraská» (la voz del Langui) y majaradas sin fin en la «Zona Privá» (registro gratis).



DEPECHE MODE
www.depechemode.com

Además de noticias, vídeos y fotografías, aquí podrás adquirir DVD o CD de edición limitadísima de cualquier concierto.

EL RINCÓN DEL JUGÓN



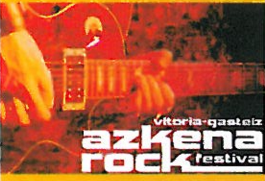


Melendi, además de prestar su imagen a uno de los malos de Gangs Of London, ha compuesto un tema para el juego.



La BSO de B-Boy posee más de 40 canciones de Hip-Hop y funk, y Black Eyed Peas es uno de los grupos incluidos.

Festivales









URBAN X HIP HOP FESTIVAL
25 y 26 de agosto.
Dónde: Vigo.
Los que tocan: Jota Mayúscula, La Excepción, Hablando en Plata, The Beatnuts, Dealema, Falsa Alarma, ElPhomega, Ikah, El Puto Coke, Corazón Krudo y ocho artistas más del rimadero nacional. Te arrepentirás si no vas.
Precio: 40 € Bono.

ORTEGAL ROCK 2006
Del 18 al 20 de agosto.
Dónde: A Coruña.
Los que tocan: para rockeros de ayer y de hoy que gusten escuchar a Siniestro Total, Deltonos, Super Ratones, Pepe Bao y El Pechuga, Fe de Ratas, Punto Muerto, Kaskarria Punk, Costa Norte, Saratoga.
Precio: ¡es gratis!

AZKENA ROCK FESTIVAL
31 agosto, 1 y 2 septiembre.
Dónde: Vitoria-Gasteiz.
Los que tocan: acampada gratuita, mucho guitarreo y buen ambiente rockero. Cabezas de cartel, Pearl Jam, Iggy Pop & The Stooges, New York Dools, Diamond Dogs, Green On Red...
Precio: 40 € 1 día, 100 € Bono.

II ED. DE COUNTRY BEER BLUES
Del 16 al 18 septiembre.
Dónde: Alicante.
Los que tocan: Country, folk, rock'n'roll y blues. No te lo pierdas porque Wanda Jackson, Red House, Vargas Blues Bandy The Big Jamboree estarán allí.
Precio: ¡es gratis!

FESTIVAL ZAIDÍN ROCK
Del 7 al 9 septiembre.
Dónde: Granada.
Los que tocan: primera noche de rock con Monalisa, Los del Tonos, Sex Museum; segunda noche «mestizaje» con Celtas Cortos y The Happening, entre otros; y última noche, de nuevo rockera, con Tierra Santa, Cycle, Funkdación...
Precio: ¡No cuesta nada!

MÚSICA ENTRE LAS FLORES
Del 22 al 24 septiembre
Dónde: Córdoba.
Los que tocan: Organizado por Eutopía 06, el primer día Hip-Hop y acústico con Violadores del Verso, Macaco y Carlos Jean; segundo día, pop, con Julieta Venegas, Coti y Quique González; y tercer día, indy, con Lori Meyers, Los Planetas...
Precio: 16 € (día 22 y 24); 25 € (día 23).

¡La Fiesta Co


POR
ANA MÁRQUEZ

AGOSTO

1 MARTES
2 MIÉRCOLES Euroyeyé 2006
3 JUEVES Euroyeyé 2006
4 VIERNES Euroyeyé 2006
5 SÁBADO Euroyeyé 2006
6 DOMINGO Euroyeyé 2006
7 LUNES Fangoria
8 MARTES
9 MIÉRCOLES
10 JUEVES
11 VIERNES
12 SÁBADO
13 DOMINGO
14 LUNES
15 MARTES Estopa y Rolling Stones
16 MIÉRCOLES
17 JUEVES
18 VIERNES
19 SÁBADO Ortegal Rock 2006
20 DOMINGO Ortegal Rock 2006
21 LUNES Ortegal Rock 2006
22 MARTES
23 MIÉRCOLES Maná
24 JUEVES
25 VIERNES
26 SÁBADO Urban X Hip Hop
27 DOMINGO Urban X Hip Hop
28 LUNES Outkast
29 MARTES
30 MIÉRCOLES El canto del Loco
31 JUEVES Akena Rock Festival

SEPTIEMBRE

VIERNES 1 Akena Rock Festival
SÁBADO 2 Akena Rock Festival
DOMINGO 3
LUNES 4 Missy Elliot
MARTES 5 Beyoncé
MIÉRCOLES 6 Festival Zaidín Rock
JUEVES 7 Festival Zaidín Rock
VIERNES 8 Festival Zaidín Rock
SÁBADO 9
DOMINGO 10 La Oreja de Van Gogh
LUNES 11
MARTES 12 Justin Timberlake
MIÉRCOLES 13
JUEVES 14 II Edición de Country Beer Blues
VIERNES 15 II Edición de Country Beer Blues
SÁBADO 16 II Edición de Country Beer Blues
DOMINGO 17 Comprar Revista PlayStation 2
LUNES 18
MARTES 19
MIÉRCOLES 20
JUEVES 21 Julieta Venegas
VIERNES 22 Música entre las Flores
SÁBADO 23 Música entre las Flores
DOMINGO 24 Música entre las Flores
LUNES 25
MARTES 26 George Michael
MIÉRCOLES 27
JUEVES 28
VIERNES 29 Lacuna Coil
SÁBADO 30

CONCIERTO
DISCO
FESTIVAL

Conciertos/





EL CANTO DEL LOCO (30 agosto)
Sus directos son de los mejores, no por su puesta en escena, si no porque te hacen bailar sin parar. ¡Son una auténtica fiesta ambulante! En Buñol, Valencia (15 €).

LA OREJA DE VAN GOGH (10 sept.)
En el Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid podrás escuchar en directo *Muñeca de Trapo, Dulce Locura* y los demás temas de su último trabajo, *Guapa*. (23 €).

JULIETA VENEGAS (21 septiembre)
Escuchar y ver en directo a la cantautora mejicana gana enteros. En la sala La Riviera de Madrid (22 €). ¡Reserva ya tu entrada!

GEORGE MICHAEL (26 septiembre)
Todo un acontecimiento. Es su primera gira después de 15 años donde tocará temas clásicos y actuales como su nuevo *single An Easier Affair*. En el Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid. (44 € la más baratita, pero seguro que merece la pena).

LACUNA COIL (29 septiembre)
Una fusión fascinante (influencias góticas, acordes de guitarra melódicos y reminiscencias *pop*). No te los pierdas en la sala Joy Eslava de Madrid (22 €).

Discos

MANÁ (22 de agosto)
Enamórate con las letras de *Amar es Combatir*. La banda de *rock* mejicana lanza su séptimo disco de estudio.

OUTKAST (28 de agosto)
No te pierdas el nuevo trabajo de Outkast, *Idlewild In Stores*, es ¡la bomba!

MISSY ELLIOT (4 de septiembre)
La Madonna del *Hip-Hop* lanza un recopilatorio de las 17 mejores canciones de su discografía. Indispensable.

BEYONCÉ (5 de septiembre)
De nuevo en solitario, y sin desarraigarse de los sonidos Destiny's Child, saca *B'Day* coincidiendo con el día de su cumple. ¡Qué mona!

JUSTIN TIMBERLAKE (12 de septiembre)
Por fin, nuevo disco tras cuatro años de parón, *Future Sex/Love Sounds*. Lo mejor es que haya contado con nuestra actriz Elena Anaya para su *videoclip Sexy Back*.







ntinúa!

SI PENSABAS QUE EL BUEN ROLLO, LAS JUERGAS Y LA BUENA MÚSICA ACABA CON EL FINAL DEL VERANO, ESTÁS MUY EQUIVOCADO. 6 FESTIVALES, 5 CONCIERTOS Y 5 DISCOS EXPLOSIVOS. TE ENSEÑAMOS NUESTRA AGENDA PARA QUE NOS ACOMPAÑES EN ESTOS MESES

Londres
ALMA DE GÁNGSTER

DOS AMBIENTES, DOS FORMAS DE VISITAR LA CIUDAD. LA NOCHE Y EL DÍA, TÚ ELIGES CÓMO QUIERES CONOCERLA

PRECIO VUELO CON TIEMPO PUEDES CONSEGUIR BILLETES DE AVIÓN POR ¡40 €! // **PARA DORMIR** HAY DE TODO TIPO, DESDE LOS HOTELES DE 5 ESTRELLAS A LOS ACOGEDORES Y BARATOS B&B (ALOJAMIENTO Y DESAYUNO) / HECKER'S HOTEL (4 ESTRELLAS) 149 € POR NOCHE // **MONEDA** LIBRA

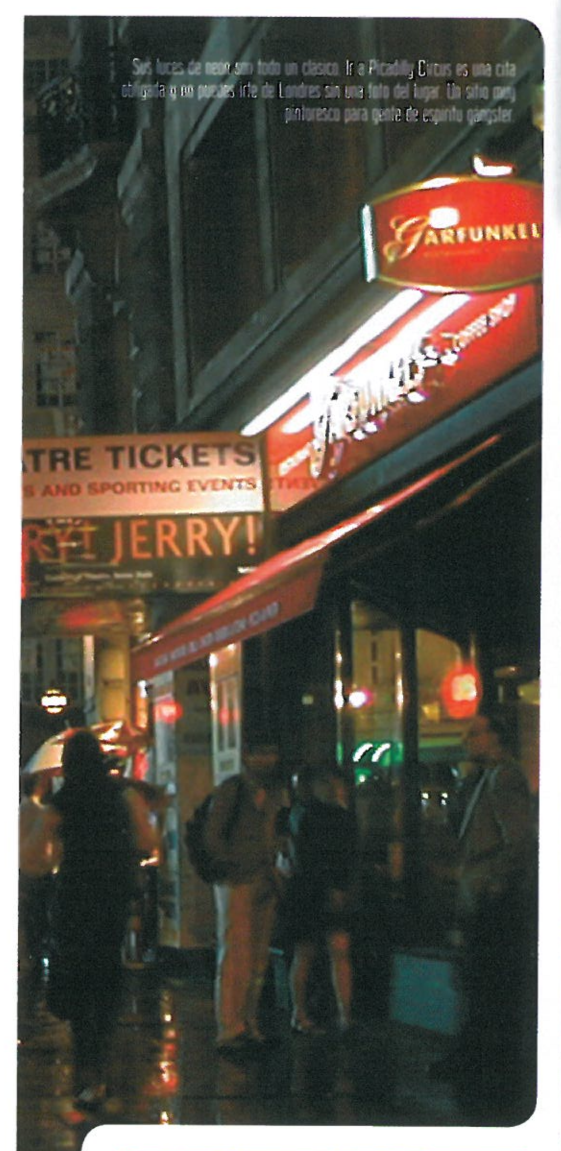

El Puente de Londres es uno de los escenarios típicos de la ciudad londinense. Un consejo, visítalo de noche, tiene más encanto.

Una vez más un videojuego nos sirve de inspiración para irnos de viaje... ¡a Londres! 300 museos, 30.000 tiendas, 400 locales de música en directo y 6.000 restaurantes, resulta complicado decantarse por unas opciones y rechazar otras en esta ciudad. Hay mucho que ver y hacer, ¿qué eres? ¿Noctámbulo o vagamundo? Te damos las claves para que aproveches al máximo tu paso por Londres.

PARA NOCTÁMBULOS
Los juegos británicos de pub es una de las opciones a las que puedes acceder en *Gangs Of London* y si tú lo deseas también puedes practicarlos cuando estés en la ciudad. Dardos, billar y bolos son las actividades más típicas que hallarás en los múltiples pubs del *Soho*. Allí la marcha acaba en torno ¡a las 2 de la mañana! Otra opción, la más común para los habitantes de la península ibérica, es ir de copas... Así, si tu inglés no es muy fluido, lo mejor es que vayas a *Amber*, un local de la calle *Poland*, donde la mayoría de los camareros son argentinos y mejicanos. Tiene dos plantas y el ambiente es relajado. Si lo que buscas es el bailoteo y el ligoteo, *Waxy O'Connors* es tu local, cerca de *Picadilly Circus* (en *Leicester Square*). Mucho inglesito y *Spice Girl* intentando pillar cacho. Otra opción es visitar los locales más lujosos y originales de Londres donde van los famosetes, como el bar del *Sanderson Hotel*, en la calle *Berners*. Es carísimo, pero puedes estar tomándote un «refrigerio» al lado de Guy Ritchie.

PARA VAGAMUNDOS
La noche en Londres no tiene desperdicio, y patear la ciudad londinense tiene mucho encanto... A pie, en taxi o en autobús, que es el mejor y más barato transporte que puedes coger para moverte por sus barrios (¡qué curioso!

TEXTO POR
YOLANDA GONZÁLEZ Y ÁNGEL RAMOS



Sus luces de neón son todo un clásico. Ir a Picadilly Circus es una cita obligada y no puedes irte de Londres sin una foto del lugar. Un sitio muy pintoresco para gente de espíritu gangster.

CONOCE LONDRES SIN SALIR DE CASA

En el modo Turista de Gangs Of London podrás pasear por la ciudad a tus anchas y hacer fotos a los lugares que más te gusten. La reproducción de Londres es fiel a la realidad, sin duda una buena opción para conocer sus calles y barrios sin moverte de tu casa.






Desde la famosa noria London Eye puedes alcanzar unas vistas como estas. No tiene desperdicio.

En Camden se halla uno de los mejores mercadillos de Londres. ¡Allí puedes encontrar de todo!

CONSEJOS
PARA NO SER UN GUIRI PARDILLO

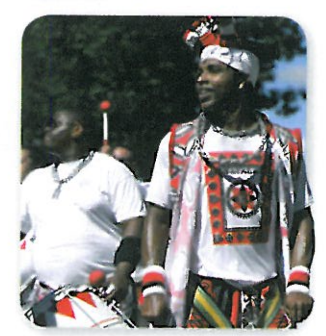
1 • ¿Cuánto cuesta...? (teniendo en cuenta que una libra británica equivale a 1,46 Euros...)
Una entrada al teatro: entre 10 y 50 Libras
Una ración de Fish & Chips: 10 Libras
Un billete de metro: 1 Libra
Un viaje en la London Eye: 12,50 Libras adultos, 6,50 Libras niños.

2 • En Picadilly Circus puedes hacerte con algunos de tus juegos favoritos en el Virgin Megastore. Si buscas música o películas también dispone de una variada oferta. Otro de los lugares de referencia es HMV (Londres cuenta con cuatro súper almacenes de esta cadena).

3 • Para matar el hambre puedes recurrir a la típica ración rápida de fish & chips, pero te recomendamos que te pases por el Wagamama (109 Fleet Street), es de comida oriental y bastante barato.

En *Gangs Of London*, en modo Turista, también son los únicos vehículos que puedes tomar). Aunque para empezar a tener contacto con la ciudad a nivel global lo mejor es que te subas a las alturas de la *London Eye*, una construcción del famoso Norman Foster. Olvídate del vértigo y enfráscate en una de las cápsulas de esta noria gigante desde la que podrás contemplar hasta un radio de 40 Kilómetros. Ahora visita *Picadilly Circus* a la luz del día, sus anuncios en neón son tan llamativos como de noche. Estos se han convertido en uno de los emblemas de la capital británica y es un buen punto de partida en cualquier recorrido por la ciudad. Desde ahí, y siguiendo la calle del mismo nombre, pasarás por *Buckingham Palace, Trafalgar Square* y la *National Gallery*.
Para dar constancia de tu paso por la ciudad no puede faltar en tu álbum de fotos una instantánea junto al Puente de Londres y el *Big Ben*. Visita el *West End* y no te olvides de pasar por los almacenes *Harrods* (87-135 *Brompton Road*). Dicen que si no encuentras aquí lo que buscas es que no existe. Pero si lo tuyo son más los mercadillos ve a los de *Portobello* o *Camden*, ¡puedes encontrar auténticas joyas!

ON



Notting Hill: Si tienes la suerte de estar por Londres en agosto, los días 27 y 28, sumérgete en el ambiente y disponte a bailar todo ritmo caribeño que se precie. Hablamos del carnaval de Notting Hill, donde más de millón y medio de personas salen a la calle durante dos días a ritmo de samba, calipso o reggae.
Trafalgar Square: Es una de las plazas más transitadas de Londres ya que desde aquí tienes acceso a muchos otros lugares, como el Soho, además es una zona muy animada donde abundan cines y restaurantes.

OFF



Buckingham: Puedes saltarte sin problema el cambio de guardia del Palacio de Buckingham, residencia de la Reina de Inglaterra. Además, seguro que lo has visto por televisión o en alguna película.
Souvenirs: Salvo que peques de mitomanía, rechaza meterte en cualquiera de las muchas tiendas de souvenirs para hacerte con un recuerdo de la fallecida Diana de Gales.



JAVIER HOMBRADOS
Portero del Balonmano Ciudad Real
Juego favorito: los de motos y coches.

DAVID BARRUFET
Portero del FC Barcelona
Juego favorito: los de guerra.

ALBERTO ENTRERRÍOS
Central del Balonmano Ciudad Real
Juego favorito: los de aventura, pero sobre todo los de Tony Hawk

FERNANDO SÁNCHEZ
Extremo del FC Barcelona
Juego favorito: los de fútbol, sobre todo si puedo jugar vía Wi-Fi con PSP.

ANTE EL INMINENTE INICIO DE LA NUEVA TEMPORADA DE LA LIGA ASOBAL, NOS CUENTAN SU GRAN SECRETO PARA GANAR: ¡VISIONAR PARTIDOS RIVALES EN SU PSP!

Estrellas del balón

POR **ANA MÁRQUEZ**

Aún conservan la emoción de haber ganado el Mundial celebrado en Túnez en 2005, «*es imposible hacerte a la idea de que tu selección es la mejor del mundo...*» comenta Hombrados y Barrufet añade: «*quizá, empezamos a ser conscientes de ello al llegar a España, el recibimiento que tuvimos en el aeropuerto fue increíble*». Y el éxito les ha acompañado desde entonces. La pasada temporada, Barcelona y Ciudad Real quedaron primero y segundo respectivamente, y la selección española quedó segunda en el Campeonato Europeo. «*Los entrenamientos son muy duros, tienes que dar el 100% de ti, sólo así puedes quedar entre los primeros puestos*», dice Entrerríos. El 9 de septiembre dará comienzo la Liga Asobal 2006/07 y será el actual campeón (el Barcelona) quien abra la temporada en la pista del recién ascendido BM Antequera. «*Nuestras PSP ya están echando humo... es que, además de utilizar la PSP para jugar o escuchar música, nos sirve para visionar los partidos, estudiar los montajes de lanzamiento de nuestros equipos rivales, ver cómo es la pista donde vamos a jugar...*» señala Barrufet. Esta devoción por **PSP** es la continuación de una larga afición por los videojuegos, de coches, de guerra, de fútbol... Son fieles usuarios de **PlayStation** y como tales añoran la existencia de un juego de balonmano, «*somos conscientes de que es difícil elaborar un juego de este deporte, no es como los de fútbol, donde simplemente diriges a un personaje con un balón hasta la portería. El balonmano requiere de mucha estrategia y tendría que ser similar a títulos de táctica como los de fútbol americano*». Comentan las cuatro estrellas del balonmano.

NO EXISTEN JUEGOS DE BALONMANO PORQUE ES UN DEPORTE COMPLEJO Y REQUIERE ESTRATEGIA

DONDE DIJE DIGO... ¡DIGO JUEGO!

Barrufet: «De lo último que me he enterado que va a salir para PSP es un GPS, tengo entendido que se pondrá en la parte de arriba de la consola, como el micrófono de Talkman.»

Hombrados: «La gente que le gusta el fútbol, el tenis, la Fórmula 1 y tiene una Play, es más que probable que se compre el juego de ese deporte del que es aficionado.»

Sánchez: «Hoy en día los títulos, sobre todo los deportivos, están tan bien elaborados, gráficos, jugabilidad, audio... que tienes la sensación de estar realmente sobre el terreno de juego.»

Entrerríos: «Hace unos cuantos años se decía que los porteros jugaban a los videojuegos para entrenar los reflejos (risas)», (comenta mirando a Hombrados y Barrufet).






PSP
PlayStation 2
B-BOY™
PlayStation 2
B-BOY
21 LOCALIZACIONES DE TODO EL MUNDO. 40 CLASICOS DEL HIP-HOP Y EL FUNK. 40 B-BOYS REALES INCLUYENDO AL MITICO "CRAZY LEGS". UN NUEVO CONCEPTO DE BATALLA.
WWW.BBOYTHEGAME.COM.
WWW.YOURPSP.COM/BBOY
LANZAMIENTO 20 DE SEPTIEMBRE
B-BOY™ ©2006 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. DEVELOPED BY FREESTYLE GAMES. B-BOY IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. "PS", "PLAYSTATION" AND "PSP" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "©" IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
12+
www.pegi.info
FreeStyleGames





ESTRENOS

POR BRUNO SOL

Piratas del Caribe
El Cofre del Hombre Muerto

O cómo Disney encontró un verdadero tesoro

Ni *Cars* ni *Superman*. Si hay una reina de la taquilla en 2006 esa es la secuela de *Piratas Del Caribe*. A fecha de hoy ha recaudado más de 358 millones de dólares, sólo en EE.UU. Los accionistas de **Disney** descorchan el champán y se frotan las manos ante las golosas perspectivas económicas que promete la tercera entrega. Siguiendo el modelo de *El Señor De Los Anillos*, Gore Verbinski ha rodado las dos películas de un tirón, contando con el mismo trío protagonista de la primera entrega: Orlando Bloom, Keira Knightley y Johnny Depp, tremendamente cómodo, una vez más, bajo la piel del capitán Jack Sparrow. La fórmula de fusionar acción, espectaculares efectos especiales y mucho humor vuelve a ser terriblemente efectiva, y la película llega a hacerse corta, pese a durar dos horas y media. Quizás porque su final abierto nos deja con la miel en los labios hasta el estreno de *Piratas Del Caribe 3*, en primavera de 2007.

¡BUSCA LA ISLA, PIRATA!

El ingenio de los publicistas de Hollywood no parece conocer límites. Para promocionar Piratas Del Caribe, Buena Vista contactó con los responsables de Google Earth para introducir en el conocido mapa interactivo de Internet la ficticia Isla de los Piratas, donde encontrarás vídeos e información del filme. Descúbrelo en www.discoverpirateisland.com



TÍTULO ORIGINAL: **PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD'S MEN CHEST**
DIRECTOR: **GORE VERBINSKY**
GUION: **TED ELLIOT, TERRY ROSSIO**
REPARTO: **JOHNNY DEPP, ORLANDO BLOOM, KEIRA KNIGHTLEY, BILL NIGHY, JONATHAN PRICE**
GÉNERO: **AVENTURAS**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **BUENA VISTA INT.**

LA MAGIA DE ILM

La fantasmal tripulación del Holandés Errante, compuesta por mutantes marinos, es la última genialidad surgida de Industrial Light & Magic. Generados por ordenador, esta troupe de piratas te dejará con la boca abierta, sobre todo al ver en movimiento a su capitán, Davy Jones, que tiene la voz y los ojos de Bill Nighy (Love Actually, Zombies Party).



LA JOVEN DEL AGUA

El cuento de hadas de Shyamalan

TÍTULO ORIGINAL: **LADY IN THE WATER** // DIRECTOR: **M. NIGHT SHYAMALAN** // GUIÓN: **M. NIGHT SHYAMALAN** // REPARTO: **PAUL GIAMATTI, BRYCE DALLAS HOWARD, BOB BALABAN, JEFFREY WRIGHT, FREDDY RODRIGUEZ, BILL IRWIN** // GÉNERO: **FANTÁSTICO** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS.**

El director de *El Sexto Sentido* sigue sorprendiendo con cada nueva película. En esta ocasión se desmarca de sus filmes anteriores con un moderno cuento de hadas, que tiene como escenario una urbanización de cuya piscina surge una misteriosa joven (Bryce Dallas Howard), que resulta ser ¡una ninfa acuática! Como en todos los cuentos, hay unos villanos y unos héroes, capitaneados por el conserje del edificio (Paul Giamatti). Una firme candidata a la película más bizarra del año.

POR **BRUNO SOL**



SUPER NACHO

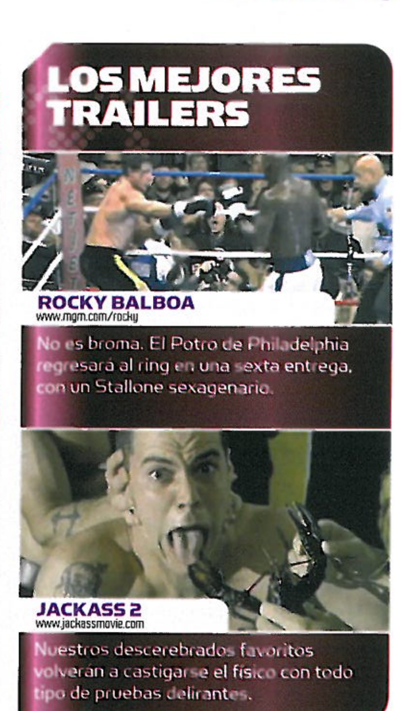
Wrestling al sur de la frontera

TÍTULO ORIGINAL: **NACHO LIBRE** // DIRECTOR: **JARED HESS** // GUIÓN: **JARED HESS, JERUSHA HESS, MIKE WHITE** // REPARTO: **JACK BLACK, ANA DE LA REGUERA, HÉCTOR JIMÉNEZ, MOISÉS ARIAS** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UIP**

Aunque para películas originales, nadie mejor que Jared Hess, el director de la inclasificable *Napoleon Dynamite*. Su tercer filme se centra nada menos que en el exuberante mundo de la lucha libre mejicana. Un fraile (Jack Black) decide debutar en este mundo de máscaras y tortazos para ayudar económicamente a los niños pobres de su congregación. Ver al rechoncho Black partiéndose la cara en el ring contra la pareja de enanos peludos ya merece por sí sólo la adquisición de la entrada.

POR **BRUNO SOL**





VIVA EL «DESCEREBRE» > Tom Savini es el segundo nombre propio (Dario Argento, productor de Zombi, es el tercero) de la trilogía). Creador de los efectos de las entregas dos y tres, inventó el gore con mensaje.

LOS MUERTOS ANDAN

La legendaria trilogía zombi llega a tu casa

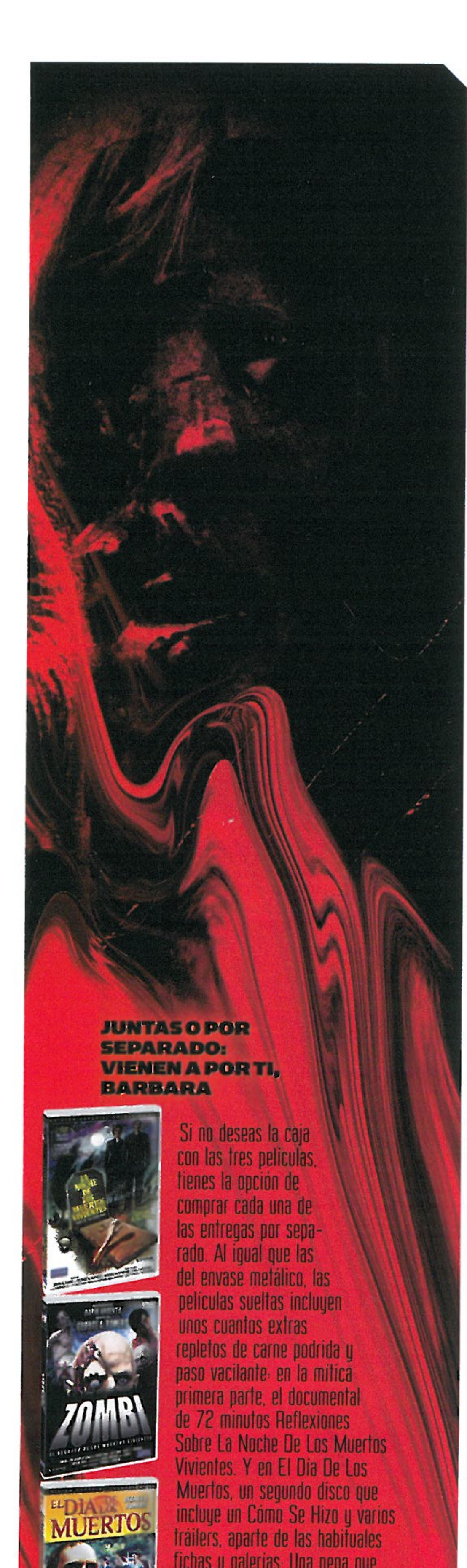
POR **PEDRO BERRUEZO**

La Noche De Los Muertos Vivientes ocupa un lugar indisputable en la historia del celuloide: con ella comenzó el cine de terror moderno. Y no sólo eso, sino que a la vez, dio el pistoletazo de salida para un subgénero, el de los muertos vivientes, que goza de una salud que ya querrían otros monstruos. El propio George A. Romero continuó, con *Zombi* y *El Día De Los Muertos*, narrando las peripecias de sus difuntos andantes en una trilogía que recientemente se convirtió en tetralogía gracias al estreno de la esperada *Land Of The Dead*. **Suevia** edita en nuestro país, en una caja metálica especial, las tres primeras películas de la epopeya zombi de Romero, un equilibrio perfecto entre el «ultragore» más descarnado y la reflexión política incómoda (presente especialmente en *Zombi*), que ha dejado obvia huella en películas recientes como el extraordinario *remake* de la segunda entrega, *Dawn Of The Dead* o la paródica *Shaun Of The Dead*. Ahora, para que la felicidad del fan sea completa, sólo queda que alguien se anime a editar la *Pentalogía Zombi Alternativa de Dan O'Bannon*.

PELÍCULA >> 4 — EXTRAS >> 3

LO MEJOR HISTORIA PALPITANTE DEL HORROR A TU ALCANCE. LOS EXTRAS.
LO PEOR ZOMBI SÓLO INCLUYE UNO DE LOS TRES MONTAJES EXISTENTES.

DIRECTOR: **GEORGE A. ROMERO** // GÉNERO: **TERROR ZOMBI** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SUEVIA FILMS** // AUDIO: **CASTELLANO 2.0., INGLÉS 2.0.** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO** // PRECIO CAJA: **29,95 EUROS** // PRECIO «LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES»: **9,95 EUROS** // PRECIO «ZOMBI» Y «EL DÍA DE LOS MUERTOS»: **11,95 EUROS**



JUNTAS O POR SEPARADO: VIENEN A POR TI, BARBARA

Si no deseas la caja con las tres películas, tienes la opción de comprar cada una de las entregas por separado. Al igual que las del envase metálico, las películas sueltas incluyen unos cuantos extras repletos de carne podrida y paso vacilante: en la mítica primera parte, el documental de 72 minutos Reflexiones Sobre La Noche De Los Muertos Vivientes. Y en El Día De Los Muertos, un segundo disco que incluye un Cómo Se Hizo y varios tráilers, aparte de las habituales fichas y galerías. Una pena que Zombi no incluya el legendario Document Of The Dead, filmado durante el rodaje de la película.



■ **UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA... EN FORMATO 4:3 >** Una decisión que causará polémica ya que Lucasfilm no ha incorporado imagen anamórfica en los Episodios IV y V. Parece una chorrada... hasta que tienes una televisión 16:9.

Nuevas ediciones DVD de STAR WARS

Los *fans* de la saga galáctica, sobre todo los más puristas, tienen un nuevo motivo para rascarse el bolsillo. El 12 de septiembre se pone a la venta una nueva edición DVD de los tres capítulos de la trilogía clásica con un extra muy especial. Además de las películas restauradas y con los efectos especiales mejorados tal y como se comercializaron hace un par de años, cada edición incorpora un segundo DVD con el montaje original estrenado en cines, como la vimos en nuestra infancia: con los efectos especiales originales y las secuencias sin retocar (sí, Han Solo dispara primero a Greedo). Tanto celo por respetar el original tiene su lado negativo: los *Ep. IV* y *V* vienen en 4:3 con franjas negras (nada de anamórfico). Un palo para los propietarios de TV de formato 16:9.

DIRECTOR: **VARIOS** // GÉNERO: **FANTÁSTICO** // REPARTO: **MARK HAMILL, HARRISON FORD, CARRIE FISHER** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX H.E.** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN (5.1 Y 2.0 SURROUND)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **17,95 € CADA PACK (PELÍCULA REMASTERIZADA Y PELÍCULA ORIGINAL)**

POR **BRUNO SOL**

PELÍCULA >> 4/5 · EXTRAS >> 2/5

LO MEJOR VER LAS PELÍCULAS ORIGINALES, SIN LOS CAMBIOS DE 1997 Y 2004.
LO PEOR LA DECISIÓN DE OFRECER LOS EP. IV Y V EN 4:3, SIN ANAMÓRFICO.

PLAN OCULTO
Reivindicaciones aparte

PELÍCULA >>   EXTRAS >>

LO MEJOR EL TRATAMIENTO DEL TIEMPO DE LA HISTORIA.
LO PEOR NADA DE EXTRAS, ¿HABRÁ QUE ESPERAR A UNA «ED. ESPECIAL»?

Spike Lee cuenta una historia donde el color de la piel pasa a segundo plano. Quizá haya decepcionado a algunos incondicionales del polémico cineasta, pero con ***Plan Oculto*** demuestra que más allá de convicciones políticas o sociales, es un buen director de orquesta fílmico y sabe hacer cine. La película, en tratamiento visual, argumento, dirección artística, producción y todos los etcéteras posibles, convence. Un solvente regalo veraniego para todos los paladares que entretiene y distrae... ¿Sin convicción política? Bueno, hay que esperar al final de la historia...

POR **ISABEL GARRIDO**



DIRECTOR: **SPIKE LEE** // GÉNERO: **THRILLER-POLICÍACO** // REPARTO: **DENZEL WASHINGTON, CLIVE OWEN, JODIE FOSTER, CHRISTOPHER PLUMMER, WILLEM DAFOE** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES IBERIA** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **19,95 €**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de septiembre de 2006.



ZATHURA

DIRECTOR: **JON FAVREAU** // REPARTO: **JONAH BOBO, JOSH HUTCHERSON, DAX SHEPARD, KRISTEN STEWART, TIM ROBBINS, FRANK OZ** // GÉNERO: **AVENTURAS** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIOS: **ESPAÑOL, INGLÉS Y PORTUGUÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **17,95 EUROS - UMD: 12,99 EUROS** //



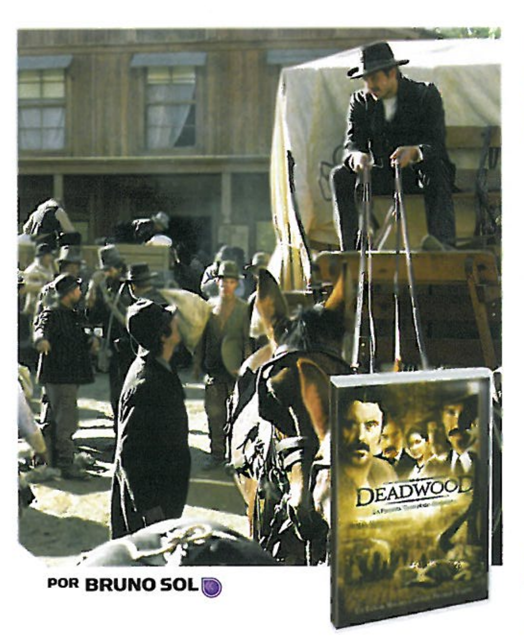


En época estival con los chavales en casa subiéndose por las paredes, nada más recomendable que un clásico producto para toda la familia. **Sony Pictures H.E.** nos trae esta especie de «versión espacial» de *Jumanji*. ***Zathura***, sin embargo, se muestra con un argumento más simple y ramplón, aunque puede ser porque el espacio es más oscuro que la selva que recorría R. Williams en el filme en el que descubrimos a la que luego sería novia de *Spiderman* (Kirsten Dunst). ***Zathura*** llega como un cuento inocente que leer antes de irse a dormir, donde hay que aprender que la familia es lo más importante (típico donde lo haya).





POR **ISABEL GARRIDO**



POR **BRUNO SOL**

DEADWOOD TEMPORADA 1

DIRECTOR: **VARIOS** // REPARTO: **TIMOTHY OLYPHANT, IAN MCSHANE, KEITH CARRADINE, BRAD DOURIF, MOLLY PARKER** // GÉNERO: **WESTERN**// PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO E ITALIANO (ESTÉREO), INGLÉS (5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO** // PRECIO: **39,95 EUROS** //

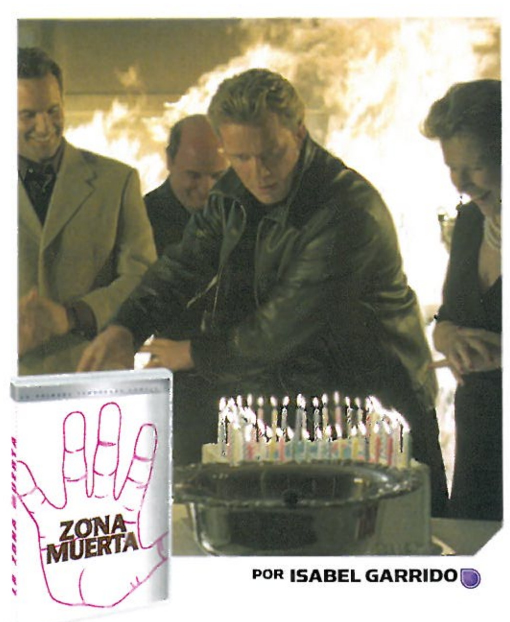
La cadena de pago HBO continúa siendo la referencia en televisión de calidad gracias a series como *Los Soprano* y ***Deadwood***, una aproximación sin concesiones (al estilo del *Sin Perdón* de Clint Eastwood) al violento mundo que rodeó la colonización del Oeste norteamericano. Tal y como fue en la vida real, todo en ***Deadwood*** es sucio y deprimente, nada que ver con los coloristas *western* del Hollywood clásico. Pistoleros legendarios (y reales) como Will Bill Hickock y Calamity Jane deambulan por las calles de esta ciudad minera, en la que toda disputa se soluciona desenfundando el revólver. Los 12 capítulos que integran esta primera temporada han sido condensados en 4 DVD.



LA ZONA MUERTA

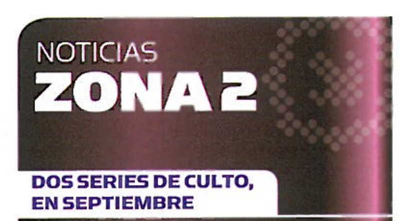
DIRECTOR: **VARIOS** // REPARTO: **ANTHONY MICHAEL MAY, CHRIS BRUNO, NICOLE DE BOER, JOHN L. ADAMS** // GÉNERO: **SUSPENSE** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT** // AUDIOS: **INGLÉS EN D.D. 5.1, CASTELLANO, ITALIANO Y ALEMÁN EN D.D. ESTÉREO** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO E INGLÉS** // PRECIO: **39,95 EUROS** //

Serie de suspense basada en la obra de Stephen King que pasó sin pena ni gloria por la televisión de nuestro país. Quizá sea hora de descubrirla, y de un tirón, gracias a esta edición de **Paramount** que trae su primera temporada a un precio no demasiado escandaloso aunque tampoco de rebajas de agosto, teniendo en cuenta la ausencia de material Extra. Televisión en estado puro con episodios de apenas tres cuartos de hora, que tratan de un hombre con poderes paranormales. Después del éxito de series como *Medium*, **Paramount**, sin duda, ha visto el momento oportuno para probar suerte en el mercado con este producto.





POR **ISABEL GARRIDO**



NOTICIAS ZONA 2

DOS SERIES DE CULTO, EN SEPTIEMBRE

Los *fans* del Dr. Fleischman están de enhorabuena porque tras aguantar una espera casi interminable, el próximo 29 de septiembre se pondrá a la venta la segunda Temporada de la inolvidable *Doctor En Alaska*, en una edición de 2 DVD (7 capítulos) que incluirá como extras escenas eliminadas. Otro famoso doctor catódico llegará también en septiembre al formato digital, de la mano (como en el caso de *Doctor en Alaska*) de **Universal**. La primera temporada de *House* (6 DVD, 22 Episodios) ofrecerá seis documentales en calidad de extras, aunque el principal atractivo de esta serie sigue siendo ver en acción a su protagonista, el galeno más ácido y cínico que ha visto el medio televisivo.



NO DIGAS OLIVER Y BENJI, DI CAPTAIN TSUBASA

Siguiendo con su loable política de llevar al formato DVD clásicos del *anime* televisivo (*Dragon Ball Z, Caballeros Del Zodíaco*) con la mayor calidad de imagen y sonido, **Selecta Visión** ha anunciado que en octubre pondrá a la venta *Campeones: Oliver y Benji* (*Captain Tsubasa* para los «otakus»), el célebre *anime* futbolero que arrasó a principios de los 90, disparando los índices de audiencia de la recién nacida Telecinco. Los 128 capítulos serán comercializados en 16 entregas, de 2 DVD (8 Episodios) cada una. Al igual que en *Dragon Ball Z* y *Caballeros Del Zodíaco*, la imagen ha sido remasterizada, y contará con audio en castellano y japonés.

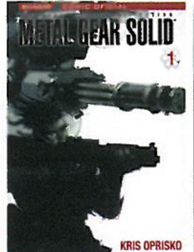




GRUPO ZETA
30
aniversario



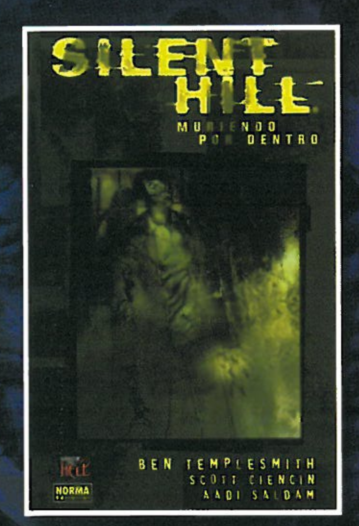
CÓMICS





GUIÓN: KRIS OPRISKO
DIBUJO: ASHLEY WOOD
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 17 €

SILENT HILL: MURIENDO POR DENTRO



El mes pasado os contábamos los detalles de la película y este mes le toca el turno al cómic. Este tomo recopila las cinco historias publicadas por separado en los Estados Unidos bajo el título *Dying Inside*. Las dos primeras están dibujadas por Ben Templesmith (30 *Días De Noche*) que integra en la historia las características enfermeras, los perros rabiosos, los niños maléficos y la atmósfera inquietante de la saga de videojuegos.



GUIÓN: SCOTT CIENCIN
DIBUJO: BEN TEMPLESMITH Y AADI SALMAN
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 15 €



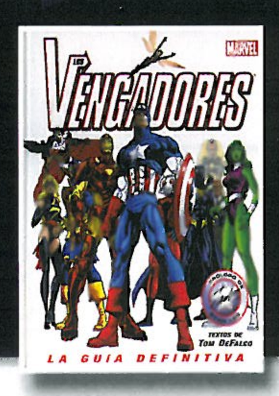
METAL GEAR SOLID

Otra adaptación del videojuego al cómic para sobrellevar la vuelta de las vacaciones. Tras *Silent Hill*, es el turno de la otra gran saga de **Konami** (con permiso de los futboleros). Estos dos tomos trasladan el argumento de la primera entrega a las viñetas de Ashley Wood (que para conseguir esta adaptación tuvo que realizar los diseños de *Contra: Shattered Soldiers*) e incluye fichas de los personajes principales y los diseños de portada de cada una de las doce ediciones originales.

CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

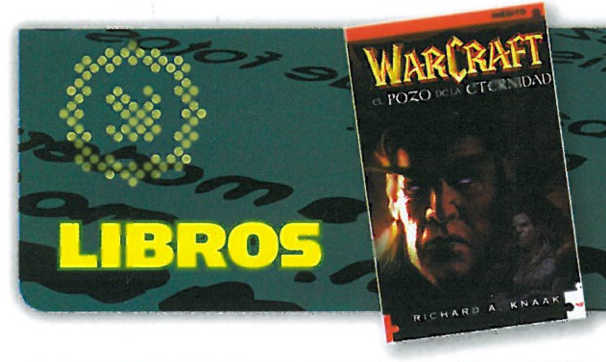
LOS VENGADORES: LA GUÍA DEFINITIVA

AUTOR: TOM DE FALCO
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P.: 29,50 €



Todo, todo y todo sobre la historia de *Los Vengadores* está recopilado en este gran tomo editado por **Ediciones B** y con prólogo firmado por Stan Lee. En sus más de 150 páginas encontrarás todos los miembros que han ido pasando por *Los Vengadores* y los supervillanos a los que han tenido que enfrentarse, ordenados por décadas y con una breve biografía que narra la vida y hazañas de cada uno (incluyendo detalles amorosos). Sin duda, un título imprescindible para conocer a fondo esta mítica serie de **Marvel** y su evolución a lo largo de los años.

LIBROS



EL POZO DE LA ETERNIDAD

AUTOR: RICHARD A. KNAAK
EDITORIAL: FACTORÍA DE IDEAS
NÚMERO DE PÁGINAS: 384
P.V.P.: 8,95 €

Más de cinco millones de usuarios en todo el mundo son la mejor prueba de que el universo *Warcraft* es uno de los más importantes del panorama lúdico. No está disponible para consolas, pero su mitología sí que ha traspasado las fronteras del PC para dar el salto a la literatura. ***El Pozo De La Eternidad*** es el primer libro de *La Guerra De Los Ancestros* y sus acontecimientos transcurren en un tiempo anterior a Orcos, humanos y elfos.

TOP 10

LOS VENGADORES DE LA REDACCIÓN

1. THE ELF - EL COLECCIONISTA
2. JOHN TONES - OJO DE HALCÓN
3. EL GRAN NÉMESIS - IRON MAN
4. ANNA - LA AVISPA
5. R.DREAMER - EL CONDE NEFARIA
6. THE LAST MONKEY - STARFOX
7. SUPERNENA - SERSI
8. GRADIUS - QUASAR
9. DOC - ZUMBADOR
10. AKA - CABEZA DE HUEVO



NOTICIAS

ALUVIÓN DE ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS



Con motivo de la **Comic CON** de San Francisco se han sucedido anuncios, tráilers y nuevas imágenes de multitud de películas basadas en conocidos cómics. De todas estas noticias nuestra preferida es la futura adaptación de *The Spirit* a cargo de Frank Miller (de cuya obra *300*, también se está preparando película). Guillermo del Toro, por su parte combina la dirección de *Hellboy 2* con la producción de *Deadman*, basada en el popular cómic. Otra secuela en proceso es la de *The Hulk*, cuyo guión correrá a cargo de Zak Penn (*X-Men 3*) y en la que el gusto por la acción de Louis Leterrier (*Danny The Dog* y las dos entregas de *Transporter*) sustituyen a la introspección de Ang Lee. Más cercanas en el tiempo quedan las versiones de las *Tortugas Ninja* (animadas) y los *Transformers* de Michael Bay, de las que ya puedes ver tráiler y *teaser* póster, respectivamente.



Superheroflix es el nuevo espacio que *MovieWeb*, el prestigioso portal de cine, dedica a las películas de superhéroes o basadas en cómics. En ella encontrarás una amplia cobertura de la *Comic-Con* de San Francisco con noticias tan jugosas como las dos precuelas animadas de Kill Bill en las que trabaja Tarantino.

Los *fans* de *Naruto* están de enhorabuena. Como os detallamos en *Now Loading*, su videojuego *Ultimate Ninja* aterrizará por fin en tierras europeas el próximo mes de noviembre. Pero eso no es todo ya que a partir de septiembre podrás disfrutar de la serie en castellano a través de Cuatro. Por otro lado, **Panini** ha anunciado que comercializará los DVD en nuestro país, aunque aún se desconoce la fecha.



Después de las vacaciones, el joven Detective Conan se incorpora a la programación diaria. Lo encontrarás en *Cartoon Network* desde el 11 de septiembre. Señala también en tu agenda el 1 de ese mes porque Canal+ emite *Yu-Gi-Oh!* La película de Kazuki Takahashi y Steamboy de Hatsuki Tsuji.

DESCARGAS



Tras su paso por la gran pantalla, *Hellboy* vuelve en dos películas animadas creadas por Mignola y Del Toro, que llegarán directamente en DVD. Mientras tanto, puedes bajar fondos de pantalla e iconos de su web oficial.

MERCHANDISING

Hace tiempo en una galaxia no muy lejana, algunos miembros de la redacción nos hicimos con Darth Tater y Spood Trooper. Si sobrevivimos al cierre más caluroso del año, lo celebraremos con la nueva incorporación a esta particular familia de Hasbro: Artoo-Potatoo y su diminuta figura de la Princesa Tater. Que la fuerza del aire acondicionado os acompañe...

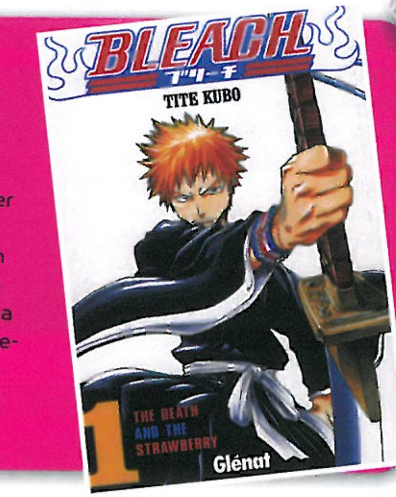


MANGA

BLEACH

GUIÓN Y DIBUJO: TITE KUBO
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P.: 7,5 €

La gran aceptación que tuvo este manga en nuestro país obligó a **Glénat** reeditar el primer tomo. Pero su éxito no se queda en el papel, pues **PSP** cuenta con tres títulos basados en este manga y **PS2** muy pronto añadirá uno a su catálogo. Además, ***Bleach*** ha inspirado una serie *anime* (en octubre en las teles norteamericanas), dos *OVAs* y hasta un espectáculo musical. En diciembre se estrenará su primer largometraje, *Bleach: Memories Of Nobody*.









ÁGIL > Es uno de los reyes de los huecos pequeños en las ciudades. Se maneja con suma facilidad.

PEUGEOT | 107 | 1.0

EL REGALO DE FIN DE CURSO

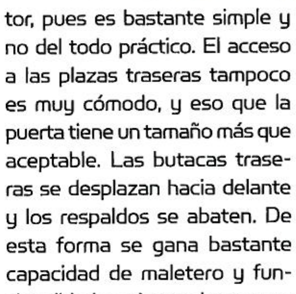


MOTOR: **998 CC (3 CILINDROS)**
POTENCIA: **68 CV**
ACELERACIÓN 0-100 KM/H: **13,7 S**
VELOCIDAD MÁXIMA: **157 KM/H**
CONSUMO URBANO/EXTRAURBANO/90 KM/H (L/100 KM): **5,5 / 4,6 / 4,1**
DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (MILÍMETROS): **3.430 / 1.630 / 1.470**
MALETERO: **139 L**
PRECIO 8.850 €
WWW.PEUGEOT.ES

Las clases comienzan, así que esfuérzate y proponte este año como meta que te regalen este coche... Es ideal para esos chic@s que se acaban de sacar el carné de conducir, o también como segundo automóvil para moverse por el cada vez más complicado tráfico urbano. A pesar de que no pasa de los 3,43 metros de largo, por dentro el espacio está muy bien aprovechado y tiene, además, bastantes huecos para dejar objetos pequeños. El diseño ergonómico del salpicadero y del interior en general permite mucha libertad de movimiento, pero no podemos decir lo mismo de la regulación del asiento del conductor, pues es bastante simple y no del todo práctico. El acceso a las plazas traseras tampoco es muy cómodo, y eso que la puerta tiene un tamaño más que aceptable. Las butacas traseras se desplazan hacia delante y los respaldos se abaten. De esta forma se gana bastante capacidad de maletero y funcionalidad en el caso de que uno salga de compras. Por otra parte, la potencia del motor es más que suficiente para circular por ciudad y también para carretera, siempre y cuando no vayas muy cargado y pretendas ir adelantando a otros vehículos.









EL GASTO DE CONSUMO EN CIUDAD ES BASTANTE AJUSTADO

LA ALTERNATIVA



TOYOTA AYGO

Es algo más caro que el Peugeot (9.000 Euros) pero parece estar mejor acabado. Ofrece las mismas soluciones. Su frontal es más conservador.



CITROËN C1

Si el Toyota es mellizo del Peugeot, el Citroën es gemelo. Sin descuento cuesta lo mismo y los consumos son similares. Elegir uno u otro es cuestión de gustos.

CLAVES PARA UNA BUENA RENTRÉE

LAS VACACIONES DE VERANO SON EL TIEMPO IDÓNEO PARA DESCONECTAR DE LO COTIDIANO. PERO DESPUÉS, CON LA LLEGADA DE SEPTIEMBRE, LA PEREZA Y EL TEMOR DE VOLVER A LA RUTINA SE DESPIERTAN. ESTE AÑO, TE DAMOS LAS SOLUCIONES PARA QUE TU REGRESO SEA MÁS LLEVADERO, PUES MÁS QUE NUNCA LA TECNOLOGÍA SE CONVERTIRÁ EN TU ALIADA PARA HACER MÁS LLEVADERA TU RENTRÉE

NUEVA PROGRAMACIÓN

SONY SPRIT L1

UNAS VACACIONES BIEN APROVECHADAS PUEDEN HACER QUE LA VISIÓN QUE ANTES SE TENÍA DE LO COTIDIANO SEA MENOS ATRACTIVA Y PUEDE SUCEDER QUE, POR EJEMPLO, EL TELEVISOR QUE IMPONÍA SU REINADO EN EL SALÓN DEJE DE PARECER UN APARATO TECNOLÓGICAMENTE AVANZADO PARA CONVERTIRSE EN UN OBJETO CASI DE MUSEO. PUES BIEN, EL SISTEMA SONY ESPRIT L1 COMBINA UNA PANTALLA BRAVIA DE 32 PULGADAS CON UN SISTEMA DE CINE EN CASA, DE MODO QUE NO HABRÁ QUE PREOCUPARSE POR NADA. SÓLO POR VER LOS PROGRAMAS Y LAS PELÍCULAS MÁS ATRACTIVAS Y ENTRETENIDAS DEL MOMENTO.
HTTP://WWW.SONY.ES



PONTE EN FORMA

PULSÓMETRO POLAR F11

EL GIMNASIO ES UNO DE LOS CLÁSICOS DE TODAS LAS VUELTAS A LA RUTINA. PERO PARA CONSEGUIR SACAR EL MÁXIMO PARTIDO AL EJERCICIO FÍSICO, NADA MEJOR QUE ESCUCHAR AL CORAZÓN A TRAVÉS DE UN PULSÓMETRO POLAR QUE, ADEMÁS, INCLUYE PROGRAMAS DE EJERCICIOS Y MODOS DE AYUDA PARA ENTENDER MEJOR LO QUE TU CUERPO TE DICE MIENTRAS PRACTICAS CUALQUIER DEPORTE.
HTTP://WWW.POLARIBERICA.ES



SABE-LO-TODO

PANTALLAS FULL-HD

Frente a las pantallas «HD Ready» que llenan los expositores de las tiendas de electrónica de consumo, llega «Full HD», el súmmum de la calidad visual para pantallas capaces de visualizar todos los formatos de alta definición sin pérdida de calidad, incluyendo el exigente 1.080p (1.080 líneas de resolución en formato progresivo).



GPS PARA TODOS

Los dispositivos GPS siguen bajando de precio e integrándose con PDA y con teléfonos móviles. Un complemento que ha pasado de ser un lujo a un accesorio casi imprescindible para moverse por la ciudad y sus alrededores.





DISTRAE TUS OÍDOS

ALTAVOCES PORTÁTILES PHILIPS SBA290

EL PROBLEMA DE LOS REPRODUCTORES PORTÁTILES MP3 ES SU CARÁCTER INDIVIDUALISTA. COMPARTIR LAS CANCIONES QUE SE ESTÁN ESCUCHANDO NO ES TAREA FÁCIL CUANDO SE ESTÁ FUERA DE CASA, AUNQUE CON ESTOS ALTAVOCES PORTÁTILES PHILIPS EL PANORAMA CAMBIA NOTABLEMENTE. A PESAR DE SER MUY COMPACTOS, OFRECEN REFUERZO DE GRAVES Y UN SISTEMA «SURROUND». OBVIAMENTE NO SON EL SUSTITUTO DE UNA CADENA DE ALTA FIDELIDAD, PERO SÍ PUEDEN AMENIZAR CUALQUIER REUNIÓN INFORMAL EN ZONAS DONDE DE OTRO MODO NO SERÍA POSIBLE.
HTTP://WWW.PHILIPS.ES



TE ENCANTARÁ EL TRÁFICO DENSO...

RADIO CD MEX-BT5000 DE SONY

DISEÑADO PARA DISFRUTAR DE LA CONDUCCIÓN SIN PREOCUPARSE POR LA MÚSICA NI POR EL MÓVIL, EL MEX-BT5000 COMBINA A LA PERFECCIÓN LA MÁXIMA CALIDAD DE SONIDO CON LAS FUNCIONES DE UN MANOS LIBRES BLUETOOTH INCLUYENDO CONTROL POR VOZ Y GESTIÓN DE CONTACTOS EN LA PROPIA PANTALLA DEL RADIO CD. ADEMÁS, LA CONEXIÓN BLUETOOTH SE USA PARA ESCUCHAR LA MÚSICA ALMACENADA EN LOS DISPOSITIVOS DE AUDIO DIGITAL PORTÁTILES, INCLUYENDO LOS TELÉFONOS MÓVILES DE TIPO WALKMAN. ADMITE MÚSICA EN FORMATO MP3, WINDOWS MEDIA Y ATRAC, Y ESTÁ PREPARADO PARA CONECTAR ETAPAS DE AUDIO DE ALTA CALIDAD PARA CONVERTIR EL VEHÍCULO EN UNA SALA DE AUDICIÓN.
HTTP://WWW.SONY.ES





WINDOWS VISTA, YA A LA VISTA

El próximo sistema operativo de Microsoft está ya a pocos meses de su presentación al público. Si te vas a comprar un ordenador, lo mejor será preguntar por la compatibilidad con Vista para evitar tirarse de los pelos a principios de 2007.

LA ALTERNATIVA



Cambia de canal

Si tras haber desconectado un mes te parece que la televisión tienen más anuncios que nunca y que es difícil separar la información y el entretenimiento de la mera publicidad, puedes dar una oportunidad a nuevas formas de ver la tele. El cable o Imagenio, por ejemplo, ofrecen muchas más posibilidades a un precio realmente competitivo.



Hazte un regalo

Si la vuelta a la rutina es demasiado traumática, nada mejor que un auto regalo para consolarte. Una cámara Ricoh GR Digital de 8 Megapixeles y calidad profesional puede ser una buena idea para que te adentres en el mundo de captar la vida en imágenes. Un auténtico capricho. http://www.ricoh.es





MUÉVETE CON RITMO

SONY WALKMAN NW-E305

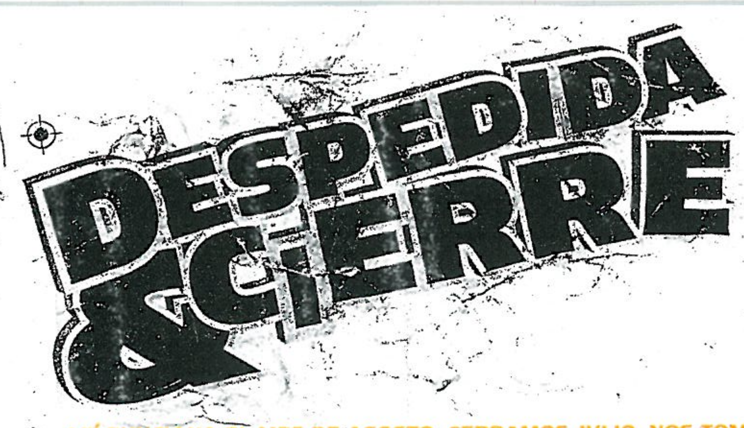
TRAS LOS AMPLIOS ESPACIOS Y LA LIBERTAD DE MOVIMIENTO DEL VERANO, LLEGA EL MOMENTO DE VOLVER A LAS ESTRECHECES DEL TRANSPORTE PÚBLICO. EL AUTOBÚS O EL METRO SE CONVIERTEN EN UN SEGUNDO HOGAR, Y NADA MEJOR PARA CONVERTIRLO EN UNA SALA DE ESTAR QUE IR ESCUCHANDO TU MÚSICA FAVORITA. EL REPRODUCTOR SONY NW E305 OFRECE NADA MENOS QUE 50 HORAS DE AUTONOMÍA, CON 3 HORAS DE FUNCIONAMIENTO TRAS SÓLO 3 MINUTOS DE CARGA. ADEMÁS, INTEGRA REPRODUCTOR FM Y UN CONECTOR USB ESCAMOTEADO EN EL INTERIOR. POSEE UNA PANTALLA OLED DE ALTA VISIBILIDAD Y SÓLO PESA 45 GRAMOS. SU MEMORIA ES DE 512 MB, SUFICIENTES PARA ALMACENAR LAS CANCIONES DE VARIOS DÍAS.
HTTP://WWW.SONY.ES



ALÓ, ¡YA HE VUELTO!

SONY ERICSSON M600I

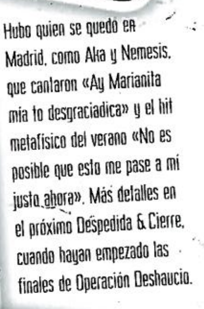
UN TELÉFONO CON ESTILO PARA QUIENES BUSQUEN UN MEDIO DE COMUNICACIÓN Y UN GESTOR PERSONAL DE INFORMACIÓN. UN TODO TERRENO PARA EL DÍA A DÍA DE LOS MÁS ORGANIZADOS QUE ADEMÁS QUIERAN DISFRUTAR DE UNA EXPERIENCIA MULTIMEDIA EXCEPCIONAL. LA PANTALLA ES DE UNA CALIDAD MÁS QUE NOTABLE Y LA CLARIDAD CON LA QUE SE MUESTRAN LOS TEXTOS ESTÁ A LA ALTURA DE LO ESPERADO. ADEMÁS, ES TÁCTIL, CON UN SISTEMA PARA INTRODUCIR TEXTOS «A MANO» SUMAMENTE EFICAZ Y CON UN RECONOCIMIENTO DE LA ESCRITURA MUY BUENO. ELEGANTE, FUNCIONAL Y MULTIMEDIA, LA AUSENCIA DE CÁMARA INTEGRADA NO SUPONE REALMENTE UN MAYOR PROBLEMA, SOBRE TODO PORQUE AÚN NO ES FÁCIL ENCONTRAR UNA CÁMARA MÓVIL A LA ALTURA DE ESTE TELÉFONO.
HTTP://WWW.SONYERICSSON.COM



ASÍ FUNCIONA EL MES DE AGOSTO: CERRAMOS JULIO, NOS TOMAMOS UNAS VACACIONES Y VOLVEMOS DEPRIMIDOS A HACER EL NÚMERO DE SEPTIEMBRE. ESO EXPLICA MUCHAS COSAS, ¿EH?



John Tones se agarra a Eunice Szpillman como si fuera la última tabla de salvamento antes de precipitarse en la locura veraniega que le obliga a ir a todas las fiestas disfrazado de muerto viviente.



Hubo quien se quedó en Madrid, como Aka y Nemesis, que cantaron «Ay Marianita mía tú desgraciadica» y el hit metafísico del verano «No es posible que esto me pase a mí justo ahora». Más detalles en el próximo Despedida & Cierre, cuando hayan empezado las finales de Operación Deshaucio.



The Elf, el tío, huyó del mundanal ruido refugiándose en Pontevedra y alrededores recordando los buenos viejos tiempos en los años veinte, y su añorado empleo como abrillantador de lápidas.

Anna se tostó al sol en Menorca. Vuelta y vuelta y volvió como una lonchita loca de bacon: crujiente y negruzca. Como siempre, vamos, pero pasada por agua. Menorca, Capital Internacional Del Surrealismo 2006.

Supernena y Gradius en pleno rodaje de la secuela de «... Y si no, nos enfadamos». Esa noche hubo quien volvió a casa en bus. Griten si los ven por la noche madrileña. Están locos.

RESULTADOS DE CONCURSOS

COPA MUNDIAL FIFA 2006

GANADORES DE 1 EQUIPO DE ALTAVOCES + JUEGO:
ANA BELÉN FERNÁNDEZ BELTRÁN (TARRAGONA)
DIEGO GARCÍA NAVARRO (JAÉN)



GANADORES DE 1 JUEGO:
JESÚS MÚÑOZ TENA (BARCELONA)
CESARIO CUÑAS MARTÍNEZ (PONTEVEDRA)
CARLOS GONZÁLVEZ MORENO (BARCELONA)
SUSANA NAVARRO HERNÁNDEZ (TARRAGONA)
CRISTIAN SERRANO LÓPEZ (BARCELONA)
DIANA SERRANO GARCÍA (MÁLAGA)
ALFREDO VILLA VIRUMBRALES (VIZCAYA)
JORGE RAMÍREZ CARRIEDO (TOLEDO)
DAVID FONSECA CALVO (MADRID)
Mª PILAR GONZÁLEZ ZUERAS (BARCELONA)
JUAN M. BELVÍS RODRÍGUEZ (TOLEDO)
JOSÉ D. ZEA RODRÍGUEZ (BARCELONA)
LORENZO MEDRANO LÓPEZ (MADRID)
JOSÉ I. LÓPEZ DE ANCOS (GRANADA)
CRISTINA MORENO GARRIDO (SEVILLA)
HARABULA VALENTINA (MADRID)
EDUARDO BOIX PÉREZ (BARCELONA)
RAFAEL HEPA (TERUEL)
ELIA GARBE CIFO (VALENCIA)
DANIEL RUIZ MORENO (BARCELONA)
ALBERT BERNIS DOMÉNECH (LÉRIDA)
JORGE RAMÍREZ BELLIDO (BARCELONA)
DAVID SERRANO GARCÍA (MADRID)
MARGARITA FERNÁNDEZ ANGULO (CUENCA)
CARLOS JARA ARGÜELLO (MADRID)
RAÚL TOMÁS ARNAU (VALENCIA)
Mª ANTONIA FIESTAS FÁBREGAS (HUESCA)
FCO. JOSÉ NAVARRO RODRÍGUEZ (MÁLAGA)

NBA 2K6

GANADORES DE 1 CAMISETA + 1 JUEGO:
RUBÉN AGUDO MEDINA (MADRID)
FRANCISCO ESPÓSITO MERINO (MADRID)
PEDRO GARCÍA SALGADO (BARCELONA)
IVÁN PALOMINO RIOLA (BARCELONA)
DAVID A. PINTO PADILLA (LAS PALMAS)
ALEJANDRO PUEBLA HOLGUÍN (MADRID)
JOSÉ D. CABRERA PÉREZ (MÁLAGA)
JUAN MILLA MORAL (JAÉN)
Mª EUGENIA GÓMEZ RIESTRA (ASTURIAS)
GUILLERMO PORTILLO GARCÍA (CÁDIZ)
DAVID LÓPEZ GARCÍA (CÓRDOBA)
GUILLERMO TRUJILLO RAMOS (MADRID)
AURORA DE LERA ROLDÁN (ZAMORA)
YOLANDA B. SÁNCHEZ GÓMEZ (ZARAGOZA)
VÍCTOR AMORÍN FERNÁNDEZ (PONTEVEDRA)

GANADORES DE 1 JUEGO:
SANTIAGO JIMÉNEZ DE LA FALLA (SEGOVIA)
ANTOLÍN PERIGALI VEGA (LEÓN)
JAVIER DE CASTRO GARCÍA (LEÓN)
JUAN J. IÑIGO SÁNCHEZ (SALAMANCA)
CÉSAR MARTÍNEZ FERNÁNDEZ (CUENCA)

CONDUCCIÓN MÁS REAL CON JOYTECH



LUIS CEBRIÁN MULLOR (ALMERÍA)
RICARDO VALVERDE SANTO DOMINGO (TOLEDO)
RAFAEL HERNÁNDEZ SERRANO (MADRID)
EDUARDO MARUGÁN FERNÁNDEZ (MADRID)
JOSÉ GINÉS PICÓN LÓPEZ (MURCIA)
RAÚL GARCÍA MARTÍN (MADRID)
DIEGO RAMÍREZ SOLANA (CIUDAD REAL)
CARMEN RUIZ SERRANO (SEVILLA)

POPOLOCROIS

GANADORES DE 1 JUEGO + 1 PÓSTER:
JAIME RODAL VILA (PONTEVEDRA)
Mª CARMEN GONZÁLEZ RODRÍGUEZ (MADRID)
ISAAC DEL MORAL CASTRO (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:
JUAN J. GONZÁLEZ AVILÉS (TOLEDO)
SILVIA QUINTANA CAMPOS (BARCELONA)
DANIEL MARQUARD ARTILES (LAS PALMAS)
DAVID SÁNCHEZ ESPINOSA (TOLEDO)
GUILLERMO SANTOS SINDE (BURGOS)
JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ MOYA (BARCELONA)
LUIS GARCÍA GIRÓN (VIZCAYA)
JAVIER DOMINGO VENTURA (BARCELONA)
EUGENIO M. UCEDA FERNÁNDEZ (BARCELONA)
MONSERRAT ROSELL FITÉ (BARCELONA)
FRANCISCO FERNÁNDEZ CABALLERO (CASTELLÓN)
MANUEL J. GONZALO LABAT (ZARAGOZA)
SANDRA MARTÍNEZ PARRA (GERONA)
ANTONIA JIMÉNEZ MARTÍNEZ (MADRID)
INMACULADA PÉREZ GONZAGA (ALICANTE)
BORJA MONTAÑO SANZ (ALICANTE)
VICENTE SÁNCHEZ FERNÁNDEZ (ALICANTE)

JARHEAD

SANTIAGO ARROYO MARTÍN (BARCELONA)
MARINA DÍAZ AGUILAR (MADRID)

URBAN CHAOS UNIDAD ANTIDISTURBIOS

AARÓN ANTÓN ORTUÑO (ALICANTE)
ALEJANDRO ALARCÓN CLARAMONT (VALENCIA)
JUAN SANGÜESA MORENO (MADRID)
ALEJANDRO FABIÁN MARTÍNEZ (GUADALAJARA)
ESTEFANÍA FORNIELES MELGADEZ (BARCELONA)
JESÚS VERA DELGADO (BADAJOZ)
MARCOS VILLAR SANTISO (LA CORUÑA)
JAVIER TIMÓN DEL AMO (GERONA)
CARLOS CAMAÑO LAGOA (BARCELONA)
JOSÉ JAVIER MEDIANO BURGO (TARRAGONA)
JOSÉ Mª. DOMINGO MARTÍN (TERUEL)
JOSÉ A. CURIEL RODRÍGUEZ (GRANADA)
Mª ISABEL RODRÍGUEZ REAL (ALMERÍA)
JORGE ORTS MOTINO (MADRID)
GERARD GARCÍA SALLENT (BARCELONA)
MARIO DE CASTRO MARTÍNEZ (LEÓN)
ANA ZOMEÑO DEVÍS (VALENCIA)
JUANA Mª BRAVO GONZÁLEZ (ALICANTE)
JULIO DÍEZ LANCHARES (BURGOS)
MIGUEL A. FRESNEDA CORONADO (CIUDAD REAL)
ANTONIA FERNÁNDEZ MARTÍNEZ (MURCIA)
CESAR NICOLÁS CORRADO (MADRID)
GERARD GARCÍA SALLENT (BARCELONA)
JESÚS A. GARCÍA OLIVA (SANTA CRUZ DE TENERIFE)
ANTONIO SÁNCHEZ CABRERA (BARCELONA)





OléMovil.com
Poli NACIONAL
89502 Puede ser
89232 Opa yo viaze un corra
89625 Bonita de mas
89303 Tiempo
89292 Amo a Laura
85504 Soldadito marinero
89560 Libertad
88628 No quiero verla mas
85351 Zapatillas
85544 No me crees
89591 Loco por mi
89357 Dos extraños
89650 Amores dormidos
89233 Resurrección
Poli HIMNOS
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
83808 H. de España
85220 H. de la legión
84094 H. Republicano
84446 Cara al sol
82124 Atletico Madrid
84494 La internacional
82123 Athletic Bilbao
84490 Asturias patria querida
84489 Els segadors
84362 Champions League
84487 We are the champions
83258 Sevilla F.C.
TOP 10
Poli Real Artista Título
89379 6905 Chayanne Te echo de menos
89085 6927 Huecco Pa mi guerrera
88140 6150 El canto del loco Besos
84699 6701 AC/DC Highway to hell
89222 6873 Martin y R.del Rosario Dejame verte
89129 6774 Rebelde Rebelde
89291 7161 Julieta Venegas Me voy
89051 6662 La Oreja de V.G. Muñeca de trapo
86028 6664 Il Divo Regresa a mi
89075 6622 Shakira Hips don't lie
Ej: Envía GUAY 6622 al 5888 para que suene la V.O. de HIPS DON'T LIE de SHAKIRA cuando te llamen
Envía GUAY Código Poli. Música Real o Sonido Real Al 5888
Ej: Envía GUAY 89292 al 5888 para escuchar AMO A LAURA
Poli POP/ROCK
89522 Mas que nada
89496 Henna
88145 Dont cha
89568 Cha cha
89242 Dani California
80277 Nothing else matters
80111 Sweet child of mine
83950 Moonlight shadow
85541 You´re beautiful
89478 Beep
Poli TV
84940 Sexo en Nueva York
83883 Fraggle Rock
85441 Verano azul
84560 Curro Jimenez
83737 Dragon Ball Z
83834 La abeja Maya
80108 Benny Hill
80025 Los Simpsons
84697 CSI Las Vegas
80074 El equipo A
Poli CINE
84937 Kill Bill
80153 El bueno, el feo y el...
85529 El último mohicano
80143 La pantera rosa
84207 El Padrino
80044 Rocky
80017 Mision Imposible
84067 El Exorcista
84231 Bar coyote
80096 Pulp Fiction
Poli DISCO
89500 SOS (Rescue me)
80153 I will survive
89626 World hold on
86041 Love generation
85048 Enjoy the silence 2004
80093 Equador
88731 Satellites
85188 Hey boy, hey girl
85288 Four to the floor
80056 Insomnia
Imitaciones de FAMOSOS...
TARZAN Grito de Tarzan, igual que en la peli
SHINCHAN La risa del niño travieso
MARTESY13 ¡Encarna! Encarna...
TOCAHUEVOS Tu jefe para tocarte los huevos
EXORCISTA "Coge el teléfono...¡¡¡Cabrón!!!"
FRANCO Españoles, Franco ha muerto...
Ej: Envia GUAY TARZAN al 5888 para que TARZAN te avise de tus llamadas
...y CON MÚSICA
78189 EL NENG (100% Tecno)
¡Que pasa Neng! Que despegamos
78190 EL LUISMA (Tecno Remix)
Claro, como el Luisma no se entera
78496 FRANCO (Ultra tumba Party)
Franco hablando desde la tumba
Ej: Envia GUAY 78190 al 5888 para que EL LUISMA y su musicón te avisen de cada llamada
SONIDOS REALES
BEBE Carcajada de un bebe partiéndose
GALLINA Gallina imitando a...¡Un Formula 1!
ORGASMO Esto lo está pasando muy bien...
SUPERPIJA Osea... te cojo el teléfono
GITANO Llevo lo' malacatone en la fregoneta
TELEFONO Como en casa de tu abuela
Ej: Envia GUAY ORGASMO al 5888 y te va a costar no ponerte a cien cuando te llamen
1466 Susana Reche sexy poker
1497 La Abadía del crimen
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 7741 al 5888 para jugar a toda pantalla al SONIC
Sonic the Hedgehog 7741
¿Seguro? 50 por 15
A: Austria
B: Francia
C: EEUU
D: Alemania
1836
Mobidogs 1468
36170 38882 41922 36927
37829 42292 45497 42303
Envía COMIC Código FOTO o ANIMACIÓN Al 5888
37522
Ej: Envía COMIC 45602 al 5888 para recibir al TIGRE
También al 806 52 62 33
41751 38876 37010 36326
41490 41081 39923 41753
Gracias por no fumar
46950 45602 45543 39940
¡¡¡Felicidades!!! Te quiero mucho
41050 46946 37838 41044
41890 42205 46622 46501
41047 41087 39955 37489
Menú
Opciones Ir a
7209 2826 9026 9068 7790 7649
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Si quieres que los fondos de pantalla e iconos de tu móvil se cambien por imágenes del CHE envia STILO 7790 al 5888
VIVE
Cambia los fondos e iconos de tu móvil por lo que más te gusta:
TUNEADOS KAMASUTRA NENES CULITOS POMPIS
DESNUDAS DALMATAS DELFINES UNICORNIOS MANGASEXY
TIASENBIKINI TIASENBOLAS POSTURAS CHICASEXY TETAS
Ej: Envía STILO DALMATAS al 5888
y los fondos e iconos de tu móvil se cambiaran por DALMATAS